DVD

Speciál: Nadupaná sbírka 30 her ZDARMA

M A G A Z Í N   V Š E C H   H R Á Č Ů

DOUPĚ

11/2005
cena: 79 Kč (105 Sk)
9 771214 919013 11

www.doupe.cz

+ VIDEORECENZE

Quake 4

Call of Duty na bojištích budoucnosti

King Kong

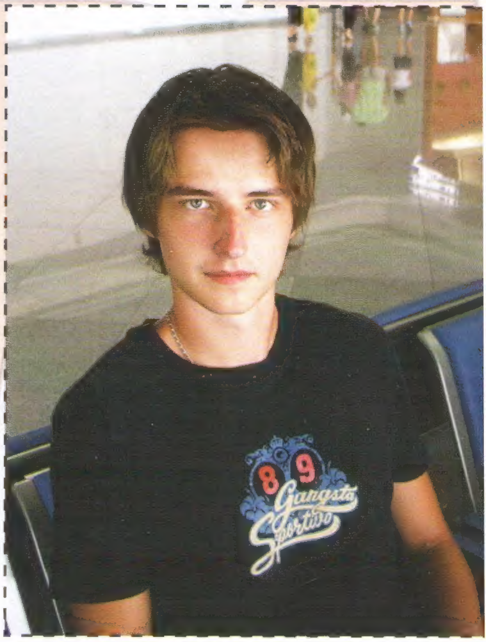
První česká recenze

- Age of Empires 3
- Serious Sam 2
- Circus Grande
- Brothers in Arms 2
- UFO: Aftershock
- Dragonshard

Nintendogs: Pořiďte si virtuálního psa


:-) mojelogo
www.mojelogo.cz
wap.mojelogo.cz
Break.cz - Pouze ty nejlepší mobilní hry!
www.break.cz
BREAK

Podzimní peklo



Vlahé ráno, podzimní sluníčko praží do oken a já, zhrzen přehledem vydaných her, trpím v šéfredaktorském křesle. Možná vás filmy masírují úkolem, jak dostat tatínka do polepšovny, jak (v horším případě) ukrást Dagmaru nebo že je třeba zabít Sekala. Jak ale dostat dvacítku recenzí PC her do jediného čísla Doupěte, kdy se 100 stránek ukazuje jako nepřekonatelné omezení? Zázraky se dějí. Doupě číslo jedenáct nabízí největší porci otestovaných her, z nichž ani jedinou nesmíte přehlédnout. Hity jako King Kong, Age of Empires 3, Serious Sam 2 nebo Quake 4 myslím hovoří za vše. Štěkot z konzolové sekce naznačuje, že ani na ostatních platformách není o originální hry nouze. Pokud vás nudí stereotypní žánrová nabídka dnešního trhu, sáhněte po čtyřnohých Nintendogs.

Ne náhodou stojí po boku směsice výbušných recenzí téma čísla, v němž jsme si posvítili na fenomén UFO a X-COM. Legendární série nejsou ani zdaleka mrtvé a možná vás překvapí, kolik her z jejich světa je aktuálně ve vývoji. Pozornější z vás se navíc dozví, jaké následky na mně zanechal únos mimozemšťanů. Další drby vám práskneme v lůnu Doupěte (níže pod úvodníkem), na redakční stránce (otočte list) nebo v populární Pavlači.

Věděli jste, kdo z redakce je náhradníkem v reality show VyVolení nebo který z redaktorů musel být po dohrání česko-slovenského Chameleona hospitalizován? Snad by bylo lepší, kdybychom si vše nechali pro sebe.

V minulém čísle jsem vyhlásil malou soutěž o nejlepší zpověď, kterou jste měli zaslat svému osobnímu pastorovi (přímo mně). Soutěž sice pokračuje (posílejte, posílejte!), mnozí jste ale již jedinečné šance využili, a tak přichází čas kýžené odplaty. Doupě bude mít za sebou rok existence a nadchází čas změn a vylepšení, které pro vás chystáme na příští rok. Do horkého křesla seriálu Naostro usedám já sám a slovy Petra Čtvrtníčka vám předkládám malou prosbu: Buďte tolerantní, prosím, buďte tolerantní.

Tolerantní ale nebuďte k obsahu i formě Doupěte. Potěší nás vaše dotazy, oceníme připomínky i zajímavé návrhy. Nezapomeňte, že Doupě bude v příštím roce právě takové, jaké si ho uděláte. Není to náhoda. Doupě je jediným magazínem všech hráčů a tudíž i každého z vás.

Kamil Gric, šéfredaktor

Kamil Gric

V lůně Doupěte aneb ze života redakce

:-1 Na úvod se vrátíme k minulému číslu – pochopitelně proto, abychom se **zcela neskromně pochválili**. To, co se nepovedlo veškeré počítačové konkurenci, s přehledem zvládla naše redakce. Dokázali jsme paralyzovat kolegy z Computeru (nejčtenějšího časopisu o IT u nás), kteří místo přípravy dalšího čísla zůstali přikováni k multiplayeru ďábelských závodů R.C. Cars (plné hry z říjnového Doupěte). Jak to nakonec s uzávěrkou posledního Computeru dopadlo, ví jen šéfredaktor a tiskárna.

:-2 Ale zpět k Doupátku. Tradičně nabitá předvánoční nadílka novinek kulminuje, a tak v redakci probíhají **krvavé boje o umístění recenzí** v časopise. Když si zrovna neubližujeme navzájem a nehádáme se, čí hra je zajímavější, spojujeme se v bitvě proti společnému nepříteli – sto stránkám, které na první pohled vypadají dostatečně, v tomto čísle jsou však nabité k prasknutí.

:-3 Doplatila na to rubrika hardware, kterou jsme zkrátili o dvě strany. Quake 4 si to určitě zaslouží… V příštím čísle vám vše vynahradíme. Ve spolupráci s kolegy z Computeru (pokud se nám podaří vzít jim R.C. Cars) pro vás připravujeme **podrobného rádce**, v němž se dozvíte, po jakých komponentách sáhnout, jestliže si chcete pod stromeček vylepšit svůj počítač.

:-4 Kromě přípravy čísla jsme měli množství dalších povinností. Nutno podotknout, že příjemných. Po dva dny **okupovala redakci návštěva z České televize**, která připravovala speciální „herní" vydání Dobrého rána. Návštěva posloužila nejen dobrým účelům (herní osvěta obyčejné populace), ale také k všeobecnému pobavení kolegů z jiných redakcí (což byla jistě jen těžko skrývaná závist :-).



:-5 **Samozřejmě tady byl Invex.** Výstava, na kterou jsme se všichni těšili. Čím více se ale blížila a rostl počet úkolů, souvisejících s přípravou naší show, tím více jsme si přáli, aby už byla za námi. Výběr nejzajímavějších her, odzkoušení funkčnosti techniky, generálky – to vše bylo víc než úmorné. S uzávěrkou na krku jsme navíc zaznamenali značný spánkový deficit.

:-6 Pokud jste na našem stánku **zaznamenali přítomnost zombií z Resident Evilu**, asi se nám nedostatek spánku nepodařilo zamaskovat. Přesto doufáme, že jste si naši show užili. Pokud ne, nebojte se nám to napsat: slibujeme, že od nás máte minimálně na rok pokoj. Samozřejmě pouze co se týče živých vystoupení – na stránkách časopisu se budeme rádi shledávat nadále.

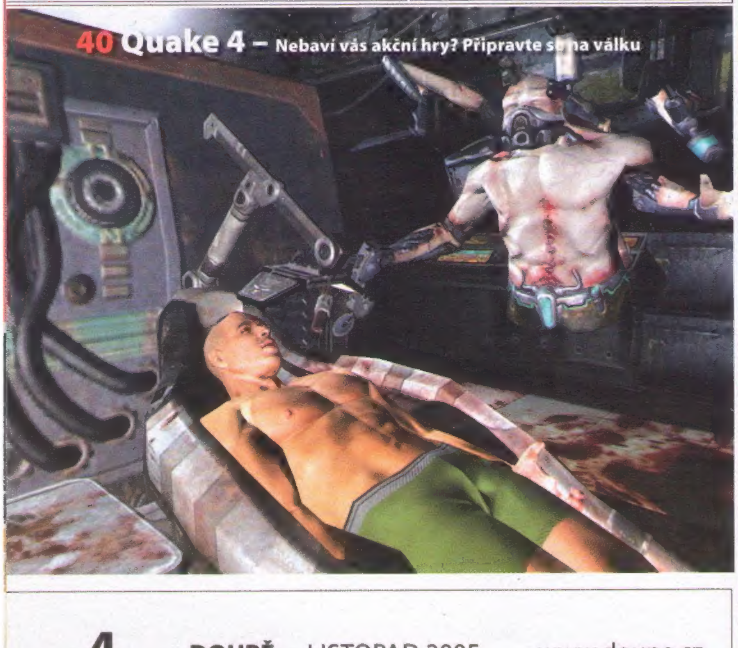
Obsah



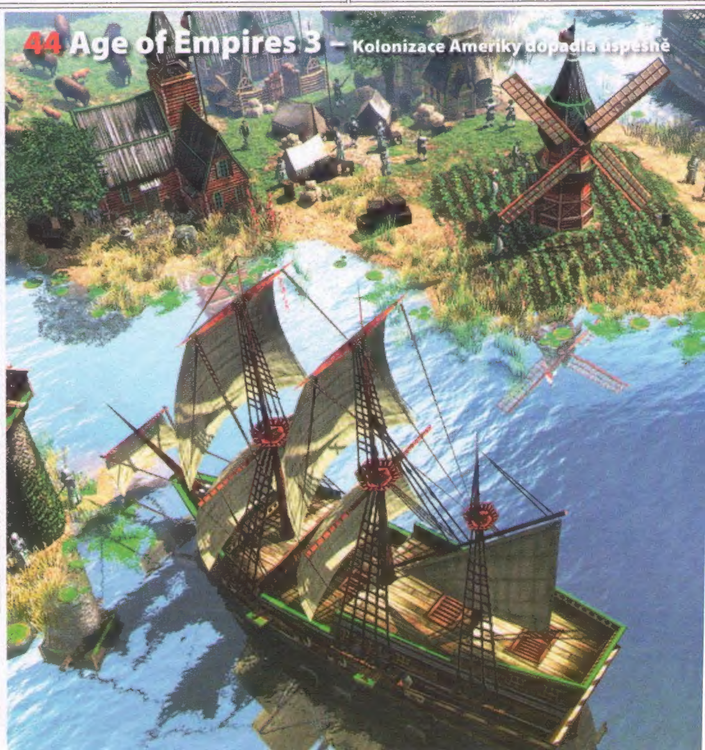
36 King Kong – Veleop dobývá svět ve velehře



87 Nintendogs
Roztomilejší a hratelnější Tamagochi



40 Quake 4 – Nebaví vás akční hry? Připravte se na válku



44 Age of Empires 3 – Kolonizace Ameriky dopadla úspěšně



Kamil Gric
šéfredaktor

Neptejte se mě, jak jsem se měl v říjnu. K obvyklým pracovním povinnostem mi přibyla invexová show, kterou následovala narozeninová oslava, nezbytné vysokoškolské povinnosti a dokončování Doupěte. Žádný spánek, jen jeden velký kolotoč.

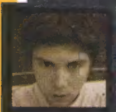
TOP 3 **1** Každá sekunda odpočinku **2** Oslava narozenin **3** Česká soda a Red Dwarf



Martin Zavřel
vedoucí konzolové sekce

Během čtrnácti dnů strávených doma s angínou jsem měl čas v klidu dohrát většinu titulů, na které kvůli jiné práci nezbyl čas dříve. Znovu jsem si při tom uvědomil, jak úžasný herní svět je a začal se ještě více těšit na dlouhé zimní noci.

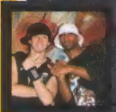
TOP 3 **1** Nintendogs **2** Geniální vrchol japonské pop-kultury: Killer 7 **3** Far Cry: Instincts



Michal Acler

Uplynulých třicet dní se u mě neslo především ve znamení Fahrenheita. Jedno dohrání nestačilo, proto jsem se do hry ponořil hned několikrát – a zažil pokaždé zcela jiné a velmi intenzivní prožitky!

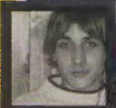
TOP 3 **1** Fahrenheit **2** DesignBlok **3** Sestra hraje Quake 3



David Sláma

Největší událostí měsíce je pro mne pořízení Nokie N-Gage. Potřeba nového telefonu a hráčská vášeň ani nemohla vést k jinému výběru. Je tedy spíše zázrakem, že jsem se za měsíc dostal alespoň k něčemu na PC, i když Dragonshard nakonec nebyl takový, jaký bych chtěl.

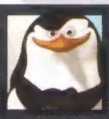
TOP 3 **1** The Sims na N-Gage jsou úžasní **2** Ghost Recon na N-Gage je také úžasný **3** Možná už mám hotové jedno těžké kolo v úžasném Raymanovi 3 na N-Gage



Ladislav Nosákovec

Úspěšné složení řidičských zkoušek považuji za svou vůbec největší událost měsíce. Vynechat pochopitelně nemohu ani letošní Invex, který jsem si užil víc než kdy jindy. A Doupě? Tak s tím to bylo tentokrát horší. Ale já se polepším, uvidíte...

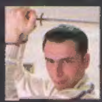
TOP 3 **1** Stal jsem se řidičem **2** Invex **3** Jistý fotbalový turnaj



Honza Morkes
zástupce šéfredaktora

Tentokrát to byl hlavně Invex, který vystoupal nejvýše nad rámec přípravy sto stran Doupátka. A tak jsem nakonec přes veškerou snahu nestihnul dostát svému předsevzetí a dovést zatím beznadějně poslední 1. FC Brno k vítězství v LM. Ale rozhodně jsem vyhrával častěji než ve skutečnosti.:-)

TOP 3 **1** První výhra týmu v sezóně **2** Návrat Milana Pacandy do Brna **3** Smutek, že skutečnost je jiná



Michael Stern

Poslední měsíc byl plný frenetického shonu. Začátek školy byl adrenalinovějším sportem než surfování na hřbetě vyhladovělého žraloka a ani Evil Dead: Regeneration nijak nezvolnil tempo. Naštěstí přišel do redakce buran Serious Sam, na něhož se dalo veškeré napětí s klidem přenést a návdavkem vybombardovat pár mimozemských kolonií.

TOP 3 **1** Zahájení školy decentní oslavou **2** Bum, bum, dzig, dzig, dzig, prásk... Seriózně! **3** Abstinence od WoW



Alan Jarrar

Říjen, do čajovny vlezem. Alespoň tak jsem vnímal první podzimní měsíc letošního roku. Přílišná konzumace čajového kofeinu mě místy zmátla natolik, že jsem nevěděl, co je skutečnost a co jen mýtický svět Mystu. Hrozný stav.

TOP 3 **1** Vysedávání v brněnských čajovnách **2** Noční četba thrilleru Šifra mistra Leonarda **3** Myst V

Seznam inzerentů:

DOUPĚ

Doupě – měsíčník ze světa PC i konzolových her
doupe@doupe.cz

(e-mailové adresy většiny níže uvedených osob jsou tvořeny podle vzoru jmeno.prijmeni@cpress.cz, není-li uvedeno jinak)

PUBLISHER
Michal Politzer

REDAKCE
Šéfredaktor: Kamil Gric
Zástupce šéfredaktora: Jan Morkes
Stálí spolupracovníci: Martin Zavřel, Martin Boček, Tomáš Vrána, David Sláma, Alan Jarrar, Michael Stern, Michal Acler, Petr Urban, Ladislav Nosákovec, Dimitrios Vlasakudis, Vít Sedláček, Ivan Lukáš, Radek Bábíček, Miroslav Jahoda

Jazykový korektor: Zdeněk Dan

Art director: Martin Daněk
Obálka: Pavel Junk

VÝROBA, DISTRIBUCE, MARKETING
Produkce: Marcela Veselá, Klára Kejdová, Eva Větěchová
Sazba: Michal Bártů, Veronika Chadzipolichronisová, Pavel Junk
Manažer distribuce: Zbyněk Tkadlčík
Manažerka marketingu: Eva Sedláková

PŘEDPLATNÉ
casopisy.cpress.cz
Předplatné pro ČR
predplatne@cpress.cz, tel.: 545 113 713
reklamace@cpress.cz, tel.: 545 113 713
Předplatné pro SR casopisy@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702,
reklamacie@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

ADRESA REDAKCE
Computer Press Media
Lidická 28, 602 00 Brno

INZERCE
Produktový manažer: Hubert Rajtr
Computer Press Media Praha
Iva Bartošová, Renáta Bělíková, Anna Erbanová, Aleš Hemek, Petra Lahvičková, Richard Mařák, Alexandra Poláková, Hubert Rajtr, Barbora Terebová Pod Vinicí 23, 143 00 Praha 4-Modřany
tel.: 225 273 930-3, fax: 225 273 934

Computer Press Media Brno
Jitka Cívková Lidická 28, 602 00 Brno-Bystrc
tel.: 545 113 711, fax: 545 113 712

Computer Press Media Ostrava
Rudolf Volný Fráni Šrámka 5, 709 50 Ostrava-Mariánské Hory
tel.: 596 624 659, fax: 596 634 734

Computer Press Media Bratislava
Jana Brisudová (jana.brisudova@cpress.sk) Hattalova 12, 831 03 Bratislava tel.: +421 244 46 29 17, fax: +421 244 45 20 46

Foreign Contatcs
Věra Harvánková (vera.harvankova@cpress.cz) Lidická 28, 602 00 Brno, Czech Republic tel.: +420 545 113 771
fax: +420 545 113 712

VYDAVATEL A ADRESA REDAKCE
Computer Press Media, a. s.
nám. 28. dubna 48, 635 00 Brno-Bystrc
Chairman of the Board: Jiří Hlavenka
Media Director: Pavel Pospíšil
Business Director: Jaroslav Martinec
Marketing Director: Tomáš Kudweis
Internet Development & Business Director: Rudolf Volný
Tisk Moraviapress, a. s.

REGISTRACE ISSN 1214-9195, MK ČR E 15557
Rozšiřují PNS a soukromí distributoři. Podávání novinových zásilek povoleno Českou poštou, s. p. OZJM Ředitelství v Brně č. j. P/2–4623/96 ze dne 12. 11. 1996. Podávanie novinových zásielok pre Slovenskú republiku povolené RPP Bratislava, č. j. 485–RPP/95 zo dňa 20. 1. 1995.

Začínáme hrát, díl 4.: Staňte se hráčem sportů

Bolestivá zranění, bitky fanoušků, podplacené zápasy, doping. Lákavé? Zkusme to jinak. Propocené dresy, výkony na hranici lidských sil, nasupeně řvoucí trenér. Lepší? Radost z vítězství a pěstění těla i ducha. Právě o tom by měl být sport, součást lidského života, ale i počítačových her. Sportovní hry mají mezi ostatními žánry zvláštní postavení. Jako jediné simulují běžně dostupnou realitu, kterou jsou současně formovány i omezovány. Pojďme se podívat, jak s nimi začít, aniž byste se zbytečně nadřeli.

Lekce 10
Seznamte se

Principem sportovního žánru je simulace skutečných sportovních odvětví. Může to být fotbal, hokej, basketbal i individuální sporty jako tenis, lyžování nebo různé atletické disciplíny. Cílem je dát hráči prožitek napodobovaného sportu a vzbudit v něm pocit, že ovládá tým nebo sportovce. U individuálních disciplín je to jednoduché. Člověk má svého svěřence pod kontrolou, určuje jeho pohyb, kdy máchne pálkou po míči, jak kopne do balónu apod. U kolektivních sportů se přepínáním mezi členy týmu vybírá momentálně ovládaný hráč. Ostatní mezitím řídí počítač.

LIEGO NARABONA

Překlep? Blábol? Ne, jen příklad zkomolení jména slavného argentinského fotbalisty z některých her. Koupě práv na použití jmen, dresů, klubových znaků a dalších položek stojí balík a ne každý si jej může dovolit. U fotbalové série FIFA jde o licenci organizace FIFPRO, která zastupuje desítky fotbalových a hráčských federací. Ani tato licence ale nezajistí vše. V některých dílech série se neobjevila jména nizozemských nebo brazilských fotbalistů. Známá je kauza s Oliverem Kahnem, jehož jméno bylo ve hře FIFA World Cup 2002 údajně neoprávněně, a proto německý gólman podal žalobu. Vůbec nejnákladnější jsou licence spjaté s tenisem: musí se vyjednat s každým hráčem zvlášť.

Jako ve skutečnosti jde o to dát více gólů než soupeř nebo zajet nejrychlejší čas. Zatímco motivací RPG her je odvíjení příběhu a získávání zkušeností, u sportů jde o zdokonalování sebe sama, eventuálně o co nejlepší pozici v tabulce. V realitě se závodníci snaží být lepší, rychlejší a fyzicky zdatnější. U sportů virtuálních chce být člověk díky hbitějším prstům přesnější a chce lépe využívat pohyby sportovců, které umí hra simulovat. Tím dovede být lepší a porazit počítačového, nebo lidského protivníka.

Časem na sebe sportovní hry nabalily prvek vylepšování týmu a hráčů. Pouhé mačkání tlačítek už nestačilo, a tak se od roku 1998 objevují sporty s důrazem na taktiku a nastavení. Výsledky nezávisí jen na rychlosti prstů a postřehu, ale také na výběru správné taktiky, podle níž se mužstvo v zápase řídí. Důležitou částí se stává obchod a RPG prvky. Hráč se přesouvá z pozice hybatele sportovců do manažerské funkce. Může nakupovat posily, uskutečňovat komplikované výměny, u individuálních disciplín vylepšovat svého sportovce a kupovat mu lepší vybavení. Nejdůležitější však zůstává um prstů, sžití se s hrou, na druhém místě pak správné nastavení taktiky či konstruktivní myšlení a na poslední příčce správa týmu.

Lekce 11
Nažhavte ruce

Podstatným prvkem sportů je ovládání. Každý titul pracuje s trochu jiným systémem zacházení

Graficky precizní NHL 06



SLOVNÍČEK NEJPOUŽÍVANĚJŠÍCH POJMŮ

Motion capture – Snímání pohybu, technologie využívaná zejména ve filmech, ale i zdravotnictví, armádě a výzkumu. Do her se začala prosazovat koncem devadesátých let prostřednictvím sportovního a akčního žánru, když bylo potřeba věrohodně zobrazit pohyby postav. Zjednodušeně řečeno, motion capture převádí pohyb člověka nebo jiného objektu do soustavy dat – postava se pak ve hře pohybuje přesně jako její lidská předloha

Sportovní manažery – Odrůda sportovních her, někdy řazená mezi strategie. V manažerech člověk sportovce neovládá, ovlivňuje je nepřímo. Spravuje svůj klub, nakupuje posily, určuje taktiku do zápasu, jedná s hráči, vybírá tréninkové jednotky

Multiplayer – Hra více hráčů nabývá u sportů jiný rozměr než u ostatních žánrů. Při klasickém multiplayeru každý hraje na svém počítači. Sporty však pro všechny hráče zobrazují totéž (omezenou plochu hřiště), a proto stačí jeden monitor a jeden počítač nebo konzole. Někdo se ujme klávesnice, někdo gamepadu a jde se hrát

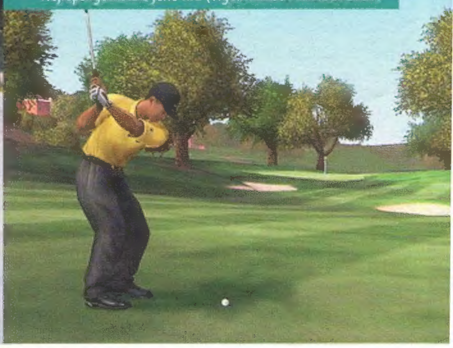
EA Sports – Zhruba dvě třetiny sportovních her na počítači vychází z dílen této společnosti. Vývojáři z EA Sports si svou pozici vybudovali na začátku devadesátých let, kdy přišli s kmenovými tituly FIFA a NHL a nabídku postupně rozšířili o další kolektivní sporty. Nové díly vycházejí každoročně, vždy s lepší grafikou a aktuálními soupiskami hráčů (zlí jazykové tvrdí, že tím výčet novinek končí)

Přední křížový vaz – Zná jej každý fotbalista nebo hokejista. Stačí silný náraz do nohy nebo špatný pohyb a je po nejdůležitějším vazu v koleně. Jeho přetržení bolí (vyzkoušeno), léčí se půlroční rehabilitací nebo se nahrazuje plastikou. Současně je jedním z argumentů, proč raději sportovat u počítače



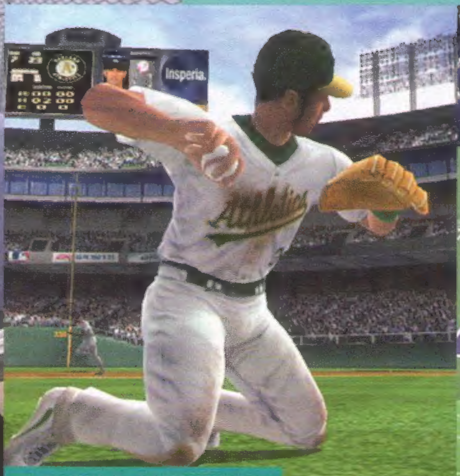
Nejlepší z nejlepších (Pro Evolution Soccer 5)

Nejlepší golfista a jeho hra (Tiger Woods PGA Tour 2005)

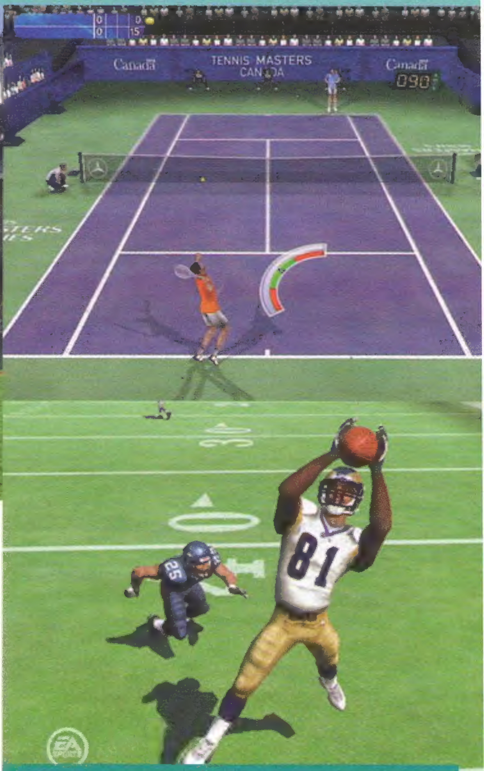




Hry simulují i jízdu na prkně (Tony Hawk's Pro Skater 3)



Virtuální špína v MVP Baseball 2005



To není košíková, nýbrž americký fotbal v podání Madden NFL 06



Rychlé smeče do koše v NBA 06

se sportovci. Člověk musí pohyby hráčů vstřebat a naučit se, co které tlačítko ovlivňuje. V jedné fotbalové hře jsou třeba dva typy přihrávek (po zemi, vzduchem), v jiné více (po zemi, vzduchem, do běhu, s manuálním nastavením atd.). Původně však sporty ke svému ovládání nepotřebovaly mnoho. Stačily kurzorové šipky pro směr chůze nebo běhu a klávesy, kterými se prováděly jednotlivé akce (střela, úder ap.). S lepší grafikou, možností zobrazit více akcí a především samotným rozvojem žánru se počítače dostaly do krkolomné situace. Sportovní hry dovedly předvést nejrůznější pohyby a snažily se tím přesněji simulovat realitu. Jenže klávesnice není navržena k tomu, aby na ní člověk stačil pohodlně mačkat osm tlačítek a k tomu kurzorové šipky. Od roku 2000 tak nastává boom externích ovladačů, specializovaných zařízení, které jsou sice v případě gamepadů běžnou součástí konzolí, ale na PC se kupují zvlášť.

Externí ovladače se dají rozdělit na volanty (pro závodní hry), joysticky (letecké simulátory) a gamepady (pro arkády a sporty). Výběr kvalitního gamepadu je rozhodující. Dnešní standard přitom tvoří takzvané duální analogové. To znamená, že kromě tlačítek (obvykle deset) a osmisměrného ovladače na sobě mají dvě páčky, umožňující pohyb v rozsahu 360 stupňů a tím precizní kontrolu sportovce. Některé gamepady vibrují, když hráč nastřelí tyčku, užitečné jsou i bezdrátové, které neomezují v manipulaci s ovladačem. Myslíte-li to se sporty vážně, bez gamepadu se neobejdete. Hraje se s ním lépe, pohodlněji a přesněji.

SKUTEČNÁ, NEBO VIRTUÁLNÍ REALITA?

Sporty jsou vymezeny skutečností: simulují činnost, kterou si můžeme běžně vyzkoušet ve skutečnosti. Málokdo se dostane do situace, kdy plazmovou puškou kosí mutanty (= 3D akce) nebo v roli armádního generále velí vojákům (= strategie). Nemluvě o kouzlení fireballů a dalších skopičin z RPG her. Každý však může vzít balón, sehnat pár spoluhráčů a jít si zakopat. Každý z nás si může koupit lístek a jít se podívat na hokej. Co je lepší? Sedět u počítače, nebo se vyběhat venku? Ideální je obojí. Notoričtí vysedávači před monitorem by si ale mohli uvědomit, že na ně za oknem čekají lepší zážitky. A nejde pouze o aktivní sportování. Zažít vyprodaný stadion a zpívat bojovné chorály svého klubu s tisícovkami dalších fanoušků je prožitek, který vám virtuální svět nedokáže nabídnout. Zatím…

Lekce 12
Vyberte si

Sportovním simulátorům odjakživa kralovala společnost EA Sports (viz slovníček nejpoužívanějších pojmů). Zaměřuje se na kolektivní sporty a je pravdou, že na počítačích vesměs nemá konkurenci. U konzolí je ale výběr pestřejší a platí, že díky tomu na nich vychází kvalitnější tituly než na PC.

Sportovní žánr zasahuje do mnoha disciplín: na vrcholu popularity číhají fotbalové a hokejové série, které následuje oblíbený basketbal, tenis a spíše nepovedené simulace olympijských her. Popsat další oblasti, jako jsou šachové, golfové, baseballové, kulečníkové hry a další simulátory, by ale bylo nad rámec tohoto článku. Nezapomeňme, že sporty jsou jedním z nejrychleji rostoucích žánrů a svůj vrchol mají teprve před sebou. Těšme se!

Hlavně se z té výšky nepozvracet (Salt Lake 2002)



SPORTOVNÍ TIPY

Pro Evolution Soccer 5 – Nejnovější díl vycházející jak na PC, tak konzolích potvrzuje stabilní kvality a překonává všechny doposud vydané fotbalové simulace

NHL 2K6 – Aktuálně vydaný hokej a také hokej nejlepší, který sérii NHL převyšuje ve všech směrech. Bohužel jen pro konzole

Football Manager 2006 – Nejlepší fotbalový manažer současnosti i historie: zabiják času, u kterého se dají strávit měsíce

NBA Live 05 – Propracovaný a hratelný basketbal, který je k dostání na všech platformách

ESPN NFL 2K5 – Téměř dokonalé virtuální ztvárnění amerického fotbalu, které označili recenzenti i hráči za jednu z nejlepších sportovních simulací vůbec

Tony Hawk's Pro Skater 3 – Kultovní a dodnes nepřekonaný simulátor skateboardingu se spoustou triků a vychytávek

Tennis Masters Series 2003 – Starší a na PC zřejmě nejlepší tenis, který jako jeden z mála nesklouzl ke zbytečné „akčnosti" a zůstal věrný poctivé simulaci. Najdete jej mimochodem v plné verzi na Doupě DVD 7-8/2005

Fritz 8 – Šachový simulátor s množstvím nastavení, výukových programů a především těžkými počítačovými soupeři. Navíc v češtině



Warhammer: Mark of Chaos



Žánr Realtime strategie • **Výrobce** Black Hole Games • **Vydavatel** Namco • **Homepage** www.namco.com/games/warhammer • **Platforma** PC • **Datum vydání** 1. čtvrtletí 2006

Warhammer patří k nejobsáhlejším zdrojům příběhů o epických bitvách a fantastickém boji dobra se zlem. Nejde pouze o původní deskové hry z produkce Games Workshop, ale zejména o celou řadu knih. Je s podivem, jak málo se tento svět promítá do počítačových her, ovšem blýská se na lepší časy – vloni to byla strategie Dawn of War, která zpracovala sci-fi větev Warhammer 40.000, zatímco Mark of Chaos si příští rok vezme na paškál jeho fantasy obdobu s rukopisem autorů skvělé RTS Armies of Exigo.

Zatímco Dawn of War pouze narouboval universum Warhammeru na klasický model strategií s budováním základny, Mark of Chaos se bude držet původní myšlenky deskových her. Warhammer je především o obrovských armádách a ani hra nebude jiná. Management ustoupí do pozadí, přičemž hráč se více zapojí do vlastního komandování krvežíznivých šiků v poli. Virtuální bojiště umožní pravou válečnou vřavu, žádný komorní piknik. Budeme dobývat nová území, opevňovat stávající, budovat obranu nebo posilovat pevnosti.

Mark of Chaos využije taktické složky a rozdílností čtyř hratelných ras (viz boxík) i v rozsáhlém multiplayeru. Autoři jsou však nejvíce hrdí na dvě kampaně, které rozvrství řadu misí mezi Impérium a Chaos. Přestože příběh bude zbrusu nový, warhammerovští fajnšmekři se dočkají řady odkazů na známé události a potkají i množství slavných hrdinů. V samotných misích se vystřídají masivní bitvy i souboje menších rozměrů. Black Hole chce vytvořit strategické zázemí jak pro generály ovládající stohlavé pluky, tak pro seržanty, kteří povedou malé skupiny. Výsledek boje bude přímo závislý na mnoha faktorech – formaci, morálce (vojáci se mohou rozprchnout při pohledu na armádu démonů), volbě, umístění jednotek atd.



Budovatelská část se stane jen okrajovým pomocníkem k doplňování armády a vynalézání nových prostředků. Základem bude hlavní město, které je neměnné po celou kampaň a k němuž se dostaneme prostřednictvím strategické mapy. Na ní bude schématicky vyřešen i sběr surovin – stačí dobýt les a dřevo se jen pohrne. Určité stavby budeme moci budovat i v průběhu bitev (strážní věže, mosty…), jiné obsadíme. Dobývání pevností by mělo tvořit nedílnou součást hry i s nepostradatelnými žebříky, katapulty a beranidly.

Epická kampaň slibuje v rámci strategické mapy jistou nelinearitu. Můžeme odtrhnout skupinu vojáků od hlavní bojové síly a vydat se prozkoumat odlehlou jeskyni. Třeba v ní najdeme magický meč pro našeho hrdinu. Nebo mezitím nepřítel rozmetá oslabený hlavní voj. Mark of Chaos má šanci přiblížit se klasickému Warhammeru nejvíce z novodobých her. Dokonce budeme moci, stejně jako sběratelé figurek, upravovat vzhled svých vojáků. Nemůžeme se dočkat!





Z KOHO POTEČE KREV?

Lidé – Jako vždy jsou průměrnou kombinací všech ostatních ras, dokáží se z problémů vysekat svou vynalézavostí. Středně velké armády operují střelným prachem a mohutnými dobývacími stroji.

Vznešení elfové – Hrdá rasa, která je nejvíce spjata s magií a mocnými magickými zbraněmi. Elfů je méně než lidí, ale jejich dokonale sevřené formace nerozbijete ani kamenem.

Skaveni – Co krysí lidé nepobrali na síle, získali na počtu. Přelévají se přes pole (a podzemními chodbami i pod ním) jako záplava, tedy pokud se nerozutečou – morálka skavenů je pod bodem mrazu.

Chaos – Mají nejsilnější jednotky, vzývají temné bohy, kruté zrůdy děsí všechny kolem, zatímco mohutní válečníci z boje nikdy neutíkají. Představovali jste si snad síly Chaosu jinak?





Tři hry od Spielberga



Slavný režisér Steven Spielberg nikdy neskrýval své nadšení pro herní průmysl. Na jeho popud už dříve vznikla válečná akce Medal of Honor, nyní se tvůrce filmů jako Schindlerův seznam nebo Zachraňte vojína Ryana dohodl s EA na tvorbě tří projektů pro konzole nové generace. Na jednom z nich se už pracuje, více však tvůrci neprozradili. V žádném případě se však nemá jednat o konverze Spielbergových slavných filmů.

Zdroj: GameSpot

Fable v češtině

Pokud nevládnete anglickým jazykem a přesto byste si chtěli vychutnat taje příběhu a světa Fable, určitě vás potěší zpráva českého CD Projektu, který oznámil, že hru vydá v češtině. Vzhledem k rozsáhlosti RPG (recenzi najdete v minulém Doupěti), které nás uchvátilo zejména přístupem k vývoji postavy, s níž prožijete takřka celý život, vyjde česká verze hry až na přelomu roku. Odměnou za čekání bude příznivá cena – 999 Kč.

Zdroj: CD Projekt

Ukradený software k Xboxu 360

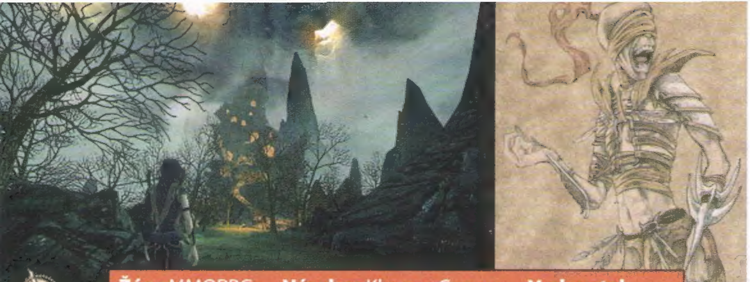
Xbox 360 se krade dříve, než se vůbec dostal na trh. Ze skladu v Německu se začátkem října ztratilo deset krabic s kompletními vývojářskými kity pro novou platformu od Microsoftu. Vzhledem k tomu, že se někteří „noví majitelé" neváhali se svým úlovkem pochlubit na internetu, byla tři balení po zásahu policie vrácena zpět. Zbylých sedm balíků s kompletními vývojářskými nástroji však k hrůze Microsoftu putuje dál po světě.

Zdroj: GameSpot

Duke Nukem Forever prý letos

Internetový obchod Amazon rozvlnil poklidnou hladinu kolem dlouhá léta vyvíjené akce Duke Nukem Forever. Na svých stránkách umožnil předobjednávat hru s dodatkem, že dlouho očekávaná akce vyjde 2. prosince tohoto roku. Odvážné tvrzení se později ukázalo být nesmyslem – oficiálně je datum vydání neznámé. Platí slova tvůrců, že „hra vyjde, až bude hotová". Letos se jí ale v žádném případě nedočkáme.

Zdroj: 3D Realms



Žánr MMORPG • **Výrobce** Khaeon Games • **Vydavatel** Zatím není • **Homepage** www.thechroniclesofspellborn.com • **Platforma** PC • **Datum vydání** Prosinec 2006

The Chronicles of Spellborn:

What lies hidden must be found

Holandský tým Khaeon je známý spíše z průměru nevybočující týmovou akcí Alpha Black Zero, která vloni běžela na upraveném Serious enginu. Společnost však rozhodně neztrácí ambice. Licencovala mnohem silnější engine Unreal 2.5 a od komorní střílečky míří rovnou na trh MMORPG. Koncept a propracované materiály na stránkách tvůrců si v ničem nezadají se špičkami žánru. Nyní je otázkou, nakolik se vše podaří zapracovat do hratelné podoby.

Chronicles of Spellborn se budou odehrávat v tzv. Enklávě pěti obětí, magickém světě, který byl kdysi roztržen na řadu menších světadílů. Ty se nyní vznášejí v Kouzelné bouři smrti (v originále DeadSpell Storm) a jsou navzájem propojeny portály. Světy drží v relativní blízkosti pouze neznámá magická síla a právě kolem ní a jejího zachování se bude točit celý příběh, na který by měl být i přes onlinové ražení hry kladen nebývalý důraz. Každý ze světadílů by měl mít svůj vlastní charakter, zavítáme do říše chladu, lesů nebo žhavé lávy.

Khaenon chce odlišit hru od zbytku produkce zejména mírou interakce. Každému hráči by mělo být umožněno, aby ovlivnil kousek virtuálního světa nebo příběhu. Zároveň bude zaostřeno na interakci mezi hráči navzájem. Bude možné formovat rozsáhlé aliance, pořádat nebezpečné výpravy, takže na své si přijdou především příznivci PvP hry (boj mezi samotnými hráči, nikoli proti počítačem ovládaným monstrům). Cílem tvůrců je udělat titul zajímavý pro všechny vrstvy – nováčky, kteří stěží udolají vlka, i ostřílené harcovníky, jež budou jednou ranou zabíjet draky. To se netýká jen herní náplně, ale také vizáže postav, které povedou k tisícům různých kombinací.

Chronicles of Spellborn vypadají oproti minulému titulu firmy nadmíru profesionálně. Unreal engine doplní spolupráce cenami ověnčeného Jespera Kyda na herním soundtracku a nám nezbývá, než šetřit na měsíční poplatky.







TOP 10 NEJLEPŠÍCH HERNÍCH HORORŮ

Zježené vlasy, prudké záškuby a zrychlený tep. Všechny tyto pocity je zajímavější prožít u obrazovky v zatemněném herním brlohu, než při sledování filmového hororu. Na rozdíl od něj jsme totiž TAM, uprostřed hrůzy, kterou pro nás připravili šílení designéři.

1 System Shock



Vyvražděná vesmírná stanice Citadela, šílený počítač Shodan, nebohý hacker a především neprostupné ticho vesmíru jako kulisy nejnapínavější RPG akce. Kdo vydrží tiché výpady mutantů a děsivá hlášení mrtvé posádky bez výměny kalhot, má pro strach uděláno.

2 The Thing



Herní zpracování slavného filmového hororu Johna Carpentera se drží pevně své předlohy. Hráč je opuštěn na antarktické základně, neví, zda se za několika přeživšími neskrývají jen další monstra a do toho všeho štípe nelidská zima, ve které lze vydržet jen po omezený čas.

3 Resident Evil



Tažení proti mutantům společnosti Umbrella jsme vybrali jako zástupce všech japonských survival hororů. Perfektnímu druhému dílu se přiblížila nedávno vydaná čtyřka. Nelze než znovu nahodit kulomet a vydat se to vytmavit nemrtvému šmejdu v děsivém příběhu.

4 Alone in the Dark



První survival horor vůbec nechal vyšetřovatele Edwarda Carnbyho napospas viktoriánské vile plné obskurních zrůd. Inovativní 3D kamera se znekliďňujícími záběry inspirovala nejen tři následující díly, ale také hry jako Resident Evil, Silent Hill a další modly hororové scény.

5 Doom 3



Peklo se vrátilo. Tam, kde byly legendární první dva díly frenetickými akcemi, třetí díl ubírá na nepřátelích a šlape na pedál děsu a nepředvídatelných překvapení ze tmy. Tmy, ve které se neschováte a která návštěvou do ruda rozžhaveného pekla rozhodně nekončí.

6 I have no mouth and I must scream



Možná nejšílenější adventura vůbec, jež zachycuje osud pěti nešťastníků, které do svého virtuálního světa uvrhl superpočítač Am. Ať se hráč snaží, jak chce, další postup je vždy ještě zoufalejší a „nemocnější". Jednomu hrdinovi např. Am vyrve srdce, jinému zakrní nohy a žene jej stovky mil za potravou.

7 Darkseed 2



Když se spojí temné umění H. R. Gigera s příběhem psychotického Mika Dawsona, vznikne znekliďňující atmosféra plná napětí. Mike je podezřelý z vraždy své přítelkyně a navíc má neustále sny o děsivém světě, který obklopuje ten náš. Jsou to skutečně jen sny?

8 Thief



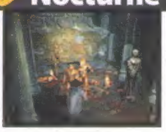
Po System Shocku druhá hra Warrena Spectora, která čerpá strach ze skvělé atmosféry a brilantního designu. Tichý zloděj se plíží noční katedrálou, v jejíchž zákoutích chrchlají krvelačné zombie. Nedávný třetí díl zase představil bezchybnou úroveň Shalebridge Cradle, povinnost pro příznivce strachu.

9 Alien vs. Predator



Živý důkaz, že hra může být napínavější než film. Nemožnost ukládání, neustále se respawnující vetřelci a zmatené úrovně plné tmy napnuly i ty nejtužší nervy. Řeč je samozřejmě o prvním dílu (a zejména o hře za mariňáka), pokračování již bylo více konvenční.

10 Nocturne



Třírozměrné představení o čtyřech dějstvích, ve kterém bojoval hlavní hrdina Stranger proti upírům, zplozencům temného boha nebo nemrtvým gangsterům. Hra vynikla zejména temným, realistickým laděním a enginem, na kterém později běžely horory z rodiny Blair Witch.

nostalgie

Nejen novinkami živ je herní tvor. V záplavě očekávaných titulů a naslouchání vábivé hudbě herní budoucnosti nezaškodí ohlédnout se také do historie, která mnohdy ovlivnila současnost i budoucnost světa virtuální zábavy více, než jsme si dnes ochotni připustit.

Žánr RPG / Dungeon :· **Výrobce** Westwood Studios :· **Vydavatel** SSI :· **Rok vydání** 1991 :· **Platformy** Amiga, GBA, PC, Sega CD, SNES

Eye of the Beholder – 1991



Uběhlo již čtrnáct let od doby, kdy čtveřice hrdinů sestoupila do stok starobylého města Waterdeep, proti nimž je pražské metro jen krtčím tunelem. Je to také čtrnáct let a několik vteřin méně, co se za dobrodruhy ozvalo chrastění zavalovaného vstupu indikující, že cesta domů povede přes dvanáct pater smrtonosného dungeonu, na jehož konci číhá sám Xanathar, pán všech beholderů.

Trilogie Eye of the Beholder je po boku Pool of Radiance (1988) považována za jedno z nejlepších převedení světa Advanced Dungeons & Dragons na monitory. Z trůnu ji sesadila až novodobá Baldur's Gate, ovšem tam, kde ona našla zlatou žílu v napínavém příběhu, „Beholdeři" těžili z čisté hratelnosti. Americká firma Westwood, jež se později proslavila strategiemi, stvořila enormně obtížný podzemní svět s hordou licencovaných nepřátel a bezpočtem hlavolamů tvrdých jako diamant. Přestože souboje probíhaly v reálném čase, hra si uchovala všechny náležitosti AD&D – na počátku hráč vybral pro své čtyři svěřence rasu, povolání (bylo možné kombinovat i tři najednou) a hodil si virtuálními kostkami, aby se vygenerovaly statistiky. Eye of the Beholder byl tzv. krokovací dungeon, hráč se tedy mohl pohybovat pouze po skocích a otáčet se jen o 90°. Kdyby hra vyšla ve větším nákladu, závody vyrábějící čtverečkovaný papír by si jistě mnuly ruce – mapy jsme si totiž museli poctivě kreslit sami.



Obtížnost ke konci byla bez maximálně vycvičené party skutečně pekelná, kam se hrabou dnešní tituly. SSI musela dokonce vydat oficiálního herního průvodce. Druhý díl vyšel o rok později a ačkoliv se rychlý vývoj projevil na totožné grafice i nepřátelích, dočkali jsme se konečně exteriérů a dalšího napínavého AD&D příběhu, který nás zavedl do mystického chrámu a prastarých pevností. Když modrá planeta oběhla kolem hvězdy Sol znovu, Westwood byl vyšachován mateřskou společností SSI, která předala vývoj třetího dílu internímu týmu. Ano, stále to byl Beholder, ovšem namísto budování atmosféry se spoléhal na boj. Kostlivci stáli před hráči nekonečné fronty a dokonce přibylo tlačítko na současný útok všech hrdinů zároveň (předtím jsme museli klikat na každého zvlášť). Úpadek série dokonal remake prvního dílu na Game Boy Advance a SNES. Konzolím zkrátka staré dungeony nesvědčí, ovšem na PC si je můžeme například za pomoci DOSBoxu zahrát i dnes!

KDE JI SEHNAT?
www.the-underdogs.org

Žhavé léto 3½

Žánr Adventura :· **Výrobce** Centauri Production :· **Vydavatel** Cinemax :· **Homepage** www.akella.com/en/games/raiders **Platforma** PC :· **Datum vydání** Listopad 2005



Zní vám jméno hry povědomě, ale za nic nemůžete přijít na to, co vám připomíná? Pak vězte, že se jedná o volné pokračování slavných českých adventur Horké léto, jimž vedle Zdeňka Izera propůjčily hlas i další lokální herecké hvězdy. Bohužel, vlastník původního názvu se nedohodl s tvůrci, a ti tak vydávají hru pod mírně pozměněným názvem. Aby nás autoři zmátli ještě více, doposud byla hra prezentována pod anglickým označením Raiders of the Lost Casino, který bude pravděpodobně po dohadech změněn na Evil Days of Luckless John kvůli evokování hazardních her slůvkem Casino. Co je však hlavní, hra by měla zůstat přesně tou starou známou adventurou plnou praštěných scének, jak ji známe z minulosti.

Tedy ne tak docela. Žhavé léto podlehlo modernímu trendu přechodu do 3D prostoru, nicméně autoři si s novou dimenzí poradili obstojně. V exteriérech budeme Honzu pozorovat volnou kamerou zavěšenou za jeho zády, zatímco vnitřní prostory inklinují o poznání více k adventurám. Kamera se zafixuje v nejvhodnějším úhlu a ovládání dostane standardní point & click charakter.

I přes vizuální změnu je Honza stále tím venkovským balíkem, na kterého se lepí smůla jako Rusové na vodku. Smrt strýce, závěť a odkázané kasino v zapadlém Snake City. Co čert nechtěl, hned v zápětí klepe na dveře komická dvojka praštěných mafiánů, nohsledů místního bosse Makaroniho, kteří po Majerovi chtějí kasino, nebo život. Třetí rozměr dal našemu hrdinovi hned několik možností, jak se s trablemi vypořádat. Před padouchy tak budeme ujíždět na plný plyn westernovým prostředím, střílet je v interaktivních mezihrách nebo si zazávodíme v traktoru skrze vyprahlé kaňony. Je však otázkou, jak do hry akční mezihry zapadnou, jelikož jsou zpracovány značně zkratkovitě. Například při zmíněném střílení může hráč pohybovat pouze kurzorem jako v nedávné Lule 3D.

Co však Žhavému létu otevírá dveře na západ, je technické zpracování. Ačkoliv je grafika plně 3D, pokřivená architektura neztratila nic na charakteristické ztřeštěnosti. Prostředí bude rozděleno do několika tematických celků (vězení, salon, továrna a 27 dalších), stejně jako příběhová osa. V každé kapitole bude mít hráč specifický cíl, čímž by měla být posílena jeho další motivace. Žhavé léto vypadá nadmíru lákavě, tím spíše, že bychom se ho měli dočkat již na předvánočním trhu.

Horké Léto

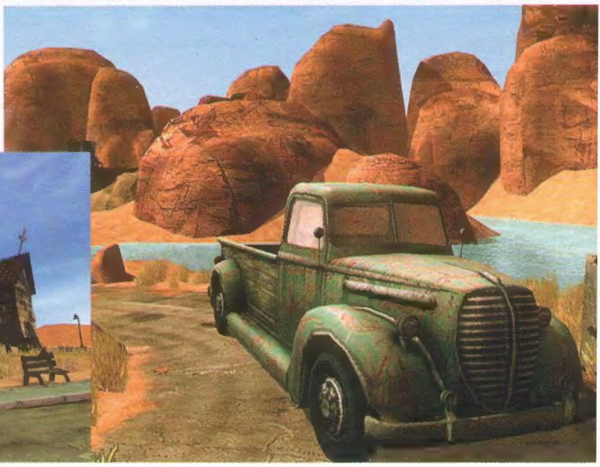


„Kluci mi říkaj Rambo, holky kreténe. Jinak jsem Majer. Honza Majer." Tato slova zazněla roku 1998 z úst hlavního protagonisty „buranské" adventury a jedné z mála tehdejších profesionálních českých her vůbec. Zásluhu na popularitě měl především hvězdný dabing v čele se Zdeňkem Izerem, kterého uslyšíme i ve Žhavém létě 3½.

Horké Léto 2



Druhý díl vyšel o rok později a znamenal zásadní posun kupředu, zejména co se technické stránky týkalo. Pastelovou grafiku vystřídala svérázná ručně malovaná pozadí zachycující Divoký západ ve vší ujetosti, která je sérii vlastní. Ke slovu se přihlásily i mezihry, jichž dočkáme i nyní.







L.A. Rush

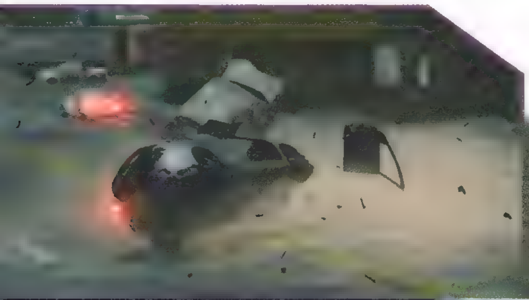
Žánr Závody • **Výrobce** Midway • **Vydavatel** Midway • **Homepage** [illegible] • **Platforma** PC, PS2, Xbox • **Datum vydání** Listopad 2005

Automobilové závody plné nejmodernějších nablýskaných vozů, odehrávající se v co nejrealističtějším prostředí, po kterém se prohánějí najaté supermodelky (až člověk neví, které křivky má vlastně sledovat), jsou na vrcholu popularity. Svůj kus koláče se nyní pokusí ukousnout i firma Midway. Její variace však vypadá zajímavě. Nabízí věrně převedené prostředí amerického velkoměsta Los Angeles, desítky licencovaných automobilů, řadu herních módů a především arkádovitou hratelnost, která upřednostňuje zábavu před sterilní simulací.

Autoři pracují na hře více než dva roky, přičemž většina času padla právě na pořizování referencí o bohatém „městě andělů". 350 čtverečních mil herního prostředí by skutečně mělo odpovídat reálnému Los Angeles. Známé čtvrti jako Hollywood, Santa Monica, Downtown nebo Mullholand budou hýřit životem, přičemž v centru města bychom měli dokonce poznávat jednotlivé budovy a uličky. Věru, pro nás Čechy vskutku nepostradatelná vychytávka:-). Čilému dennímu i nočnímu provozu by měla sekundovat propracovaná fyzika prostředí. A to nejen automobilů, ale také nejrůznějšího haraburdí na cestách, do nějž budeme bourat.



Hráč začíná s nadupaným Nissanem 240SX, nicméně postupem času se dostane k mnohem zajímavějším kouskům. Mezi třiceti reálnými automobily nalezneme Hummer, Chevrolet Impala, Nissan Frontier, Dodge RAM Rumble Bee a další. Ty doplní dvacítka vozů, jež neopustily šílené vize rýsovacích prken a které si vysloužíme za zvláštní úspěchy ve hře. Herních módů bude celá řada. Od závodění na čas a na okruzích, přes transport z místa A do místa B obrovského města, až po honbu za bodovým hodnocením při provádění akrobatických kousků. To vše za poslechu hiphopové hudby již v nejbližších dnech na konzolích. PC hráči si budou muset několik týdnů počkat.







Rise of Nations: Rise of Legends

Žánr RTS • **Výrobce** Big Huge Games • **Vydavatel** Microsoft • **Homepage** www.bighugegames.com/riseoflegends • **Platforma** PC • **Datum vydání** Květen 2006

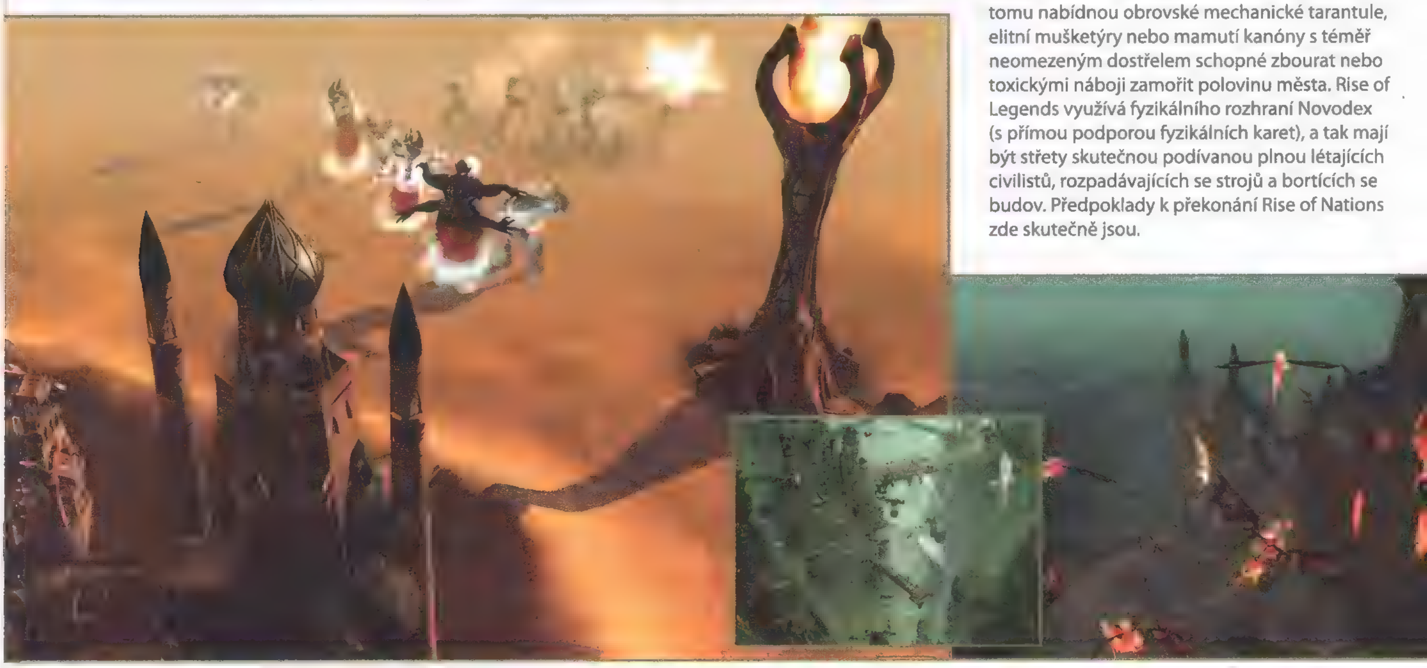
Příští rok to budou mít virtuální národy těžší než kdykoliv jindy. Hráči by je měli prohánět ve čtvrtém dílu Caesara a také Microsoft přihodí do výhně historických strategií jedno pořádné fantasy poleno. I když název může svádět k myšlence, že půjde pouze o převedení herních mechanik Rise of Nations do pohádkového kabátku, není tomu tak. „Vzestup legend" má být samostatnou hrou, ve které bude více než kdy jindy brán ohled na odlišnost čtyř soupeřících stran, jež budou vetkány do zajímavého příběhu.

Světu Aio odjakživa vládne starobylá rasa Alim, která dovedla k dokonalosti využívání magie a jejíž létající zámky si berou za vzor arabskou kulturu. Protikladem je národ Vinci, při jehož tvorbě se autoři nechali inspirovat náčrtky Leonarda da Vinciho, a vtiskli tak civilizaci nepřehlédnutelnou dávku steampunku – obrovské stroje plné ozubených kol a pružin jsou hlavní složkou její armády i měst. Zbylé dvě rasy zůstávají neodhaleny, ovšem i ty by se měly naplno zapojit do boje mezi Vinci, jejichž nástupce trůnu právě zemřel, a Alim, kteří touží po vymazání veškeré technologie z tváře světa.

Hlavní město je vizitkou každého národa. V Rise of Legends se kolem něj bude točit celé herní dění. Město se skládá ze čtvrtí a pouze na nás bude, jaké urbanistické plánování zvolíme. Vojenská čtvrť posílí obranu města a sílu armády, zatímco kutlochy šílených vědců přidají několik bodů do vývojového stromu (pro každou civilizaci zde budou dvě větve). Růst města nabírá na atraktivitě s neuvěřitelně detailní 3D grafikou. Písečné stavby Alim jsou propojeny přízračně se klenoucími můstky, kdežto Vinci si libují v pulzujících potrubích a soukolích, ze kterých by se dostal na vrchol blaha leckterý hodinář.

Druhým strategickým bodem jsou doly, jež stejně jako města zabírají k nim přilehlá území. V dolech se těží timonium, jedna ze surovin, které bude sekundovat nepostradatelné zlato. Ovšem pozor, už žádné obligátní těžení žlutého kovu, ale výnosy z obchodních karavanů! Ty se tak stanou vyhledávaným cílem nepřítele a budou motivovat hráče k větší aktivitě při jejich ochraně a koordinaci.

K příběhově vyprofilovaným stranám patří i specifické jednotky a technologie. Alim jsou děti magie, není tak pro ně problém přivolat si celou armádu z jiných sfér. Ovládají pouštní štíry a mohutné golemy, ovšem vrcholem jejich civilizace jsou sklenění draci, kteří přes své tělo lámou světlo v masivní proudy energie. Vinci naproti tomu nabídnou obrovské mechanické tarantule, elitní mušketýry nebo mamutí kanóny s téměř neomezeným dostřelem schopné zbourat nebo toxickými náboji zamořit polovinu města. Rise of Legends využívá fyzikálního rozhraní Novodex (s přímou podporou fyzikálních karet), a tak mají být střety skutečnou podívanou plnou létajících civilistů, rozpadávajících se strojů a bortících se budov. Předpoklady k překonání Rise of Nations zde skutečně jsou.



Jak hodnotí jinde

Age of Empires III



- **Žánr** Realtime strategie
- **Výrobce** Ensemble Studios
- **Distributor v ČR** Playman

Jedna z nejúspěšnějších herních sérií se vrátila na scénu. Age of Empires 3 ale prozatím sbírá rozporuplná hodnocení po celém světě. Zatímco prestižní servery nešetří vysokým hodnocením, menší herní magazíny hru nehodnotí tak pozitivně.

Výňatky z hodnocení

Doupě: „Age of Empires 3 pokračuje v tradici předchozích dílů a nejen díky hratelnosti je jednou z nejlepších her tohoto roku." (8,9)

GameSpot: „Hráči, kteří hledali komplexní strategii s parádní vizáží a historickým základem, našli, co chtěli – našli Age of Empires III." (82 %)

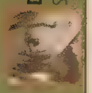
Game Zone: „Age of Empires III nesmí chybět ve sbírce žádného stratéga. Pokud si ji pořídite, věřte, že nebudete litovat." (95 %)

IGN: „S každým dílem získává série Age of Empires nový nádech. Zatímco se ale druhý díl zaměřil na kvantitu, Age of Empires III obětuje jednotky i civilizace a nabízí mnohem hlubší a silnější zážitek." (88 %)

- **Hodnocení Doupěte: 8,9**
- **Průměrné hodnocení: 8,2**

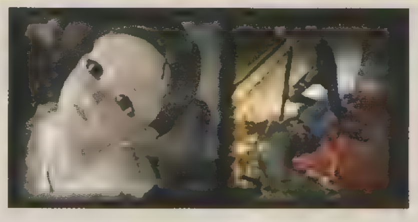
Najděte hranice

David Sláma, stálý spo upracovník Doupěte
Samozvaný japanolog a závislák na N-Gage



Tři situace se společným jmenovatelem – hry a jejich vliv na člověka. 1) Před dvěma lety zastřelil v té době osmnáctiletý mladík tři policisty. Hájil se tvrzením, že jeho činy vycházejí z hraní tehdy populární akce GTA 3. 2) Profesor z Jezuitské univerzity v Západní Virginii zjistil, že především bojovky výrazně zvyšují puls i práh bolesti, a hraní her tedy může pomoci nemocným. 3) Bývalá hvězda akčních filmů a nyní guvernér státu Kalifornie podepsal návrh zákona AB1179, čímž zakázal prodej násilných her dětem a mladým lidem do osmnácti let. Proti vystupuje Asociace obchodníků interaktivní zábavou (IEMA), používajíc argument o protiústavnosti zákona, stejně jako o potřebě větší spolupráce úřadů a společností herního průmyslu.

Předložil jsem vám tři autentické situace ze světa her, z nichž zejména poslední stojí za bližší rozvedení. Arnold Schwarzenegger jako by hodil za hlavu svou minulost, stejně jako oficiální účinkování v některých hrách, a zcela podpořil návrh člena zákonodárného shromáždění Kalifornie Lelanda Yee. Nikdo mladší osmnácti let si od Nového roku nebude moci koupit hru obsahující násilí. Pokud k prodeji dojde, obchodník může dostat pokutu jeden tisíc amerických dolarů. Nepustím se však do planého prskání proti restrikcím, stejně jako do rádoby učeného moralizování. Raději se zkusím podívat na to, jak může kalifornský zákon fungovat v praxi a nakolik je skutečně protiústavní.



Vliv prostředí na jedince je neoddiskutovatelný, jde tedy počítat i s vlivem hraní her. Logicky bude větší u mladších dětí, které ještě nemají utvořenou pevnou hranici mezi fantazií a realitou. Omezení prodeje her obsahující násilí je krokem pochopitelným a správným. Není potřeba argumentovat extrémním „To, že hraju GTA, neznamená, že půjdu do ulic střílet lidi" – násilí je u mladých lidí nahraditelné jinými výzvami a prostředky k odreagování, ať už je to sport nebo jiné herní žánry.

Rozumné rozhodnutí však provází řada nedomyšlených skutečností. Kdo a jak bude rozhodovat o míře násilí a přístupnosti hry nezletilým? Jaké k tomu bude mít zákonem dané pravomoci? Úkol zatím plní dvě organizace, ESRB a evropská PEGI. Dostává se jim více méně plné podpory ze strany distributorů her na všechny platformy, nicméně organizace samy nemají prakticky žádnou možnost, jak postihnout hříšníky.

Dalším problémem je populistické zaměření politiků na jeden aspekt ve výchově mládeže, zatímco film, televize a řada dalších společenských faktorů (šikana na školách, týrání dětí...) zůstávají stranou. Opomenout nelze ani mírný zmatek v amerických zákonech, kdy byl v několika státech zákon podobný kalifornskému zrušen, protože byl shledán protiústavním.

Odpůrci omezování prodeje používají na svoji podporu První dodatek k americké ústavě. Ten říká: „Kongres nesmí vytvořit zákon, který by ovlivňoval vznik náboženství, zakazoval jeho svobodné provozování, omezoval svobodu projevu nebo tisku, nebo právo lidí svobodně se shromažďovat a podávat vládě petice za odčinění křivdy." Je teď na Američanech samotných, aby dokázali rozhodnout, zda je herní násilí svobodným projevem, který si omezili protiústavním zákonem.

Vatan



Žánr [illegible] RPG • **Výrobce** Fy Software • **Vydavatel** [illegible] • **Homepage** [illegible] • **Platforma** PC • **Datum vydání** [illegible]







S futuristickými akčními RPG se roztrhl pytel. Ukrajinští Precursors, které jsme vám představili v minulém čísle, nabírají na obrysech a jako závaží na opačnou misku vah právě dopadá německý Vatan. Hra je ve vývoji již nějaký ten rok, přičemž, jak prozradil jeden z autorů pro herní web Planet 3D Games, jako inspirace neslouží nic menšího než jedno z nejatmosféričtějších děl herní scény: System Shock 2.

Vatan uvede hráče doprostřed vesmírného eposu, ve kterém proti sobě válčí organizované megakorporace zastoupené republikou a roztroušení rebelové (bojující za dobrou věc). Schéma provařené na kost Hvězdnými válkami bude zasazeno do 23. století. Během rozličných misí bychom měli navštívit jak hypermoderní zařízení, tak zatuchlé rozvaliny starého světa. Právě v architektonické rozmanitosti by měla tkvět síla hry. Mimozemské základny plné počítačů a hackovatelných terminálů vystřídají dva typy městské zástavby a to vše bude proloženo návštěvami džunglí a pláží.

Opalovat se na nich ale nebudeme, leda bychom kromě pigmentových skvrn chytili i pár děr po kulkách. I přes jasné stopy RPG zůstane Vatan primárně akcí opepřenou několika příběhovými zvraty. Hráč sice začíná ve službách republiky, ovšem s přihlédnutím ke slíbeným zajímavým zvratům si lze následující vývoj domyslet. Jako voják nebudeme vždy sami. Někdy se k hráči připojí celá rota počítačových spolubojovníků, nicméně většinou půjde o pouť osamělého vlka. Vatan by měl důmyslně střídat ryze akční mise s úrovněmi, ve kterých půjde především o odlákávání nepřátel a jejich tichou likvidaci. Umělá inteligence bude částečně skriptovaná, nepřátelé se tak nebudou pouze přizpůsobovat našemu chování, ale budou také využívat svého nejbližšího okolí.

Role-playing element zastoupí rozhovory s NPC a volnost v řešení některých úkolů na jedné straně, vyvíjející se statistiky na straně druhé. Odhaleno bylo hackování, charisma, síla, obratnost, řízení vozidel a zacházení se zbraněmi. Podobně jako v nedávném Boiling Point i zde narazíme na vozidlo, jež bude možné ovládat, ale nebudeme jej zatím umět řídit. Podobná situace panuje u různorodých zbraní a jejich vylepšování modifikačními kity. Vylepšování se ponese v klasickém duchu – na svou zbraň budeme moci namontovat dalekohled, přesnější mušku nebo tlumič zpětného rázu.

Reklamní sliby Fy Software neopomíjí ani schopnost vlastního enginu plynule přecházet mezi exteriéry a interiéry, interakci s množstvím objektů a rovněž licencovanou fyziku Newton Game Dynamics. Té bychom měli (podobně jako v Half-Life 2) využít při řešení řady herních problémů. Stejně jako v druhém dílu světoznámé legendy, i zde se bude počítat s váhou objektů ve vodě a mnoha dalšími faktory.





HEARTBREAKER

Peter Jackson točí Halo – naděje filmů podle her

Jako blesk z čistého nebe zapůsobila zpráva, že jeden z nejuznávanějších režiséru dneška, autor filmového Pána prstenů a remaku King Konga, Peter Jackson, bude spolupracovat na tvorbě adaptace slavné konzolové akce Halo. Ačkoliv Jackson nebude film osobně režírovat, spolu se svou ženou Fran Walsh dohlédne na celý projekt v roli výkonného producenta. Tvůrcem scénáře se stane známý autor literárních novel Alex Garland, zatímco technické stránky se ujme novozélandská společnost WETA Digital, která svými počítačovými triky vdechla vizuální charakter již Pánu prstenů nebo nadcházejícímu filmu Chronicles of Narnia.



Peter Jackson se k projektu nedostal náhodou. Je zapáleným fanouškem celé série Halo a ve vesmírném dobrodružství Master Chiefa vidí mohutný zdroj inspirace. Natáčení bude probíhat tradičně na Novém Zélandě, přičemž hotový snímek by se měl dostat do kin v polovině roku 2007. Mezi hrůznými adaptacemi her z pera Uwe Bolla a dalších působí filmové Halo jako balzám na duše hráčů. Jen jej nepřechválit.



Ankh

Žánr [illegible] » Výrobce [illegible] » Vydavatel [illegible] » Homepage [illegible] » Platforma [illegible] » Datum vydání [illegible]

Když se hra dočká pochvaly a uznání Rona Gilberta, autora titulů jako Monkey Island nebo Day of the Tentacle, mohou adventuristé přestat truchlit nad umíráním svého žánru a jmout se pořádat bestiální oslavy. Německé studio Deck 13 si vzalo za vzor svého nového počinu výše jmenované legendy, přičemž svůj postup čile konzultuje právě s Gilbertem nebo Bobem Batesem, zaměstnancem někdejší adventurní společnosti Legend. Ankh má s nepřekonatelnou hrou Monkey Island mnoho společného – situování do exotického prostředí, břitký humor plný sarkasmu a především řádně zmateného hlavního hrdinu.

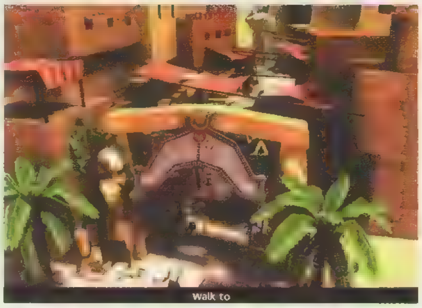
Egyptský mladík Assil, syn královského architekta, si dokáže užívat. Po nocích pořádá jeden mejdan za druhým, až jednou skončí se svými rozvernými Egypťany a Egypťankami v temné pyramidě, kde to teprve vypadá na pořádnou pařbu. Žel, rozbryndané pivo nedělá mumiím zrovna dobře na pleť, a tak zemřelý faraón stihne Assila smrtelnou kletbou. Co teď? Život před sebou a neodvratný konec v patách! Assil přemáhá kocovinu, mobilizuje svá břitká mluvidla, která si v ničem nezadají s Guybrushem Threepwoodem, a vydá se vzdorovat osudu a hněvu bohů.

Ankh se představí v líbivé 3D grafice, která odpovídá humornému nádechu celé hry. Podíváme se do deseti rozlehlých lokací parafrázujících ty nejcharakterističtější části starého Egypta. Navštívíme pyramidy, obrovské sfingy, zelené oázy nebo pravý orientální trh, kde se nejvíce uplatní Assilova výmluvnost. Dialogy by měly být plné ironie, černého humoru a utahování si z dobových reálií, přičemž dle prvních ohlasů z hratelné ukázky se odlehčené atmosféry plné vtipu podařilo dosáhnout. Během putování by měl hráč potkat na třicet postav s vlastním charakterem. Budou zde překupníci s otroky, senilní dědci sršící ujetými hláškami a také Thera, Assilova femme fatale s temperamentem rozzuřeného pouštního škorpióna.

I přes 3D kabátek bude Ankh point & click adventurou ze staré školy. Levé tlačítko prozkoumá předměty, pravé je použije/promluví s postavou. Předměty, jejichž počet šplhá ke stovce, se budou kupit v poloprůhledném inventáři. A jak se budeme na to všechno dívat? Kamera je fixní, avšak bude se plynule přesouvat za Assilem podle toho, kam půjde. V praxi to vypadá jako klasické skrolování, ovšem v kompletní 3D grafice, s měnící se perspektivou, apod. Ankh slibuje přinést na bojiště moderních adventur něco málo klasiky. A je to jen dobře.







Co je to Ankh?



[illegible]

řítí se na nás

Listopad

Call of Duty 2	akce
Civilization 4	strategie
Desperados 2	akce
Dragonshard	strategie
Football Manager 2006	sportovní manažer
Gun	akce
Half-Life 2: Aftermath	akce
Hammer and Sickle	RPG/strategie
Harry Potter And The Goblet of Fire	arkáda
King Kong	akce
Matrix: Path of Neo	akce
Need For Speed: Most Wanted	městské závody
Prince of Persia: Two Thrones	akce
Pro Evolution Soccer 5	fotbalová simulace
Quake IV	akce
Spellforce 2	RPG/strategie
Star Wars Battlefront II	akce
Trainz Railroad Simulator 2006	simulátor
X3: Reunion	simulátor

Prosinec

AquaNox	akce
Armed Assault	akce
Gene Troopers	akce
Knights of the Temple II	akce
SiN Episodes	akce
Tabula Rasa	MMORPG
The Elder Scrolls: Oblivion	RPG
The Movies	ekonomická strategie
They came from Hollywood	strategie
Three Musketeers	plošinovka
World War I	strategie

Leden

Dont Get Angry 2	desková

Únor

Crashday	závody
Heart of Empire: Rome	strategie
Heroes of Might and Magic 5	strategie
LOTR: Battle for Middle-Earth 2	strategie
Neverend	RPG
Star Wars: Empire at War	strategie
TOCA Race Driver 3	závody

Opozdilci

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	2005 » 2006
Neverend	říjen 2005 » únor 2006
Rise and Fall: Civilization at War	prosinec 2005 » březen 2006
Star Wars: Empire at War	listopad 2005 » únor 2006

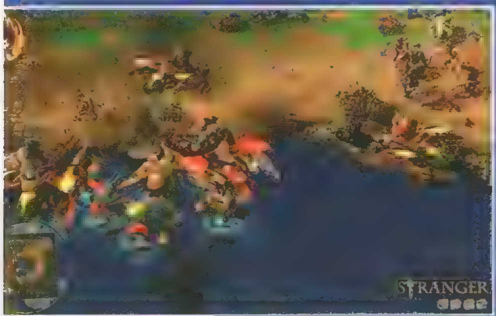


Stranger



Nově ohlášený projekt Stranger od tvůrců Sudden Strike nemá kromě názvu nic společného se svéráznou akcí Stranger's Wrath na Xboxu. Jedná se o zvláštní kombinaci strategie v reálném čase a klasického RPG, přičemž výsledkem by mělo být něco, čím se měl před lety stát Warcraft III. Ten však upadl zpět ke standardní stavěcí strategii, což by se ovšem v případě Strangera stát nemělo.

Fireglow Games vytvořili pro účely hry zajímavé prostředí, které je rozděleno na živelnou říši nad povrchem země a temný, poklidný svět pod ním. Obě království odedávna koexistovala na základě jemné rovnováhy – na chladném a z větší části zasněženém povrchu se válčilo, prolévala krev, kdežto podzemí se oddávalo tiché mystice a přísnému řádu. Herní příběh však udělá rovnováze přítrž a její opětovné nastolení bude opět na nás.



Principy Strangera budou těžit z toho nejlepšího, co známe ze strategií i RPG. Pod myš dostaneme zpočátku jednoho, později více hrdinů, kteří budou při cestování mezi oběma světy najímat další jim podřízené postavy. Jak se bude hrdinům plnit ukazatel zkušenosti, poroste jejich úroveň a budou se učit novým dovednostem. Vedle zvyšování síly, obratnosti a rychlosti bude hrát velkou roli zejména magie, ke které se ale dostaneme až v pokročilejší části hry.

Pokud levelování postav, sbírání nového vybavení a komunikace s NPC definují hru jako RPG, taktizování s množstvím podřízených jednotek ji zase směřují zpět na strategickou kolej. Nepřátelé rekrutující se především ze zvířat a monster obou světů nebudou hloupí, k jejich překonání bude nutné využívat jejich slabin. Na někoho platí létající jednotky, na jiného magie nebo rychlá jízda v kombinaci s přesným ostřelováním. Abychom měli své svěřence za co najímat a kupovat hrdinům meče o formátu ocelových traverz, budeme se starat i o suroviny. O finančním modelu zatím není známo mnoho, pouze že využije obchodování mezi podzemní říší a povrchem.

Stranger nabídne hru více hráčů nezávisle na online odnoži celého projektu (více v boxíku). Díky rozdělení herní plochy na dvě úrovně se bude bojovat na několika místech zároveň, a tak bude zajímavé sledovat, jak si autoři poradí s přehledností. Té by měla napomoci kvalitní zoomovatelná grafika, která je ovšem na náš vkus snad až příliš hranatá. Stranger vychází koncem roku.

Žánr Strategie / RPG ▪ **Výrobce** Fireglow Games ▪ **Vydavatel** Zatím není ▪ **Homepage** www.fireglowgames.com/stranger ▪ **Platforma** PC ▪ **Datum vydání** Prosinec 2005

STRANGER ONLINE – NOVÁ FANTASY MMORTS NA OBZORU

Online hry dnes prosperují jako nikdy předtím, z čehož se bude snažit těžit i rozšíření světa singleplayerové hry Stranger na síťové pole. Online strategií je stále poskrovnu a právě tomu se pokusí Fireglow Games udělat přítrž. Stranger Online má představit zcela revoluční systém odměn za úspěchy ve hře, nově zpracovaný systém gild, v nichž se budou hráči sdružovat, a také několik inovativních způsobu placení poplatků, podle země, ve které budeme hrát.









Šuška se
Informace s ručením omezeným

Zima bude zlá

Analytici společnosti UBS Investment Research očekávají tuhou zimu. Nejde přitom o meteorologickou předpověď, ale sofistikovaný popis budoucnosti herní branže. Podle ní letošnímu vánočnímu trhu chybí hity velikosti GTA: San Andreas nebo Halo 2, proto bude úroda herních společností chudší než loni. Na předpokládaném poklesu o 1 % se podepíší také vyšší ceny benzinu, nižší zájem spotřebitelů a počínající výměna konzolových generací.

Na druhé straně autoři analýzy hledí s očekáváním na možnost rozhýbání trhu díky Xboxu 360 a zejména handheldům Nintendo DS a Sony PSP. Do hry by mohla výrazně promluvit Sony snížením ceny PS2, což by mohlo Microsoftu značně znepříjemnit start Xboxu 360.

Žádná analýza není stoprocentní, s argumenty UBS se ovšem dá souhlasit. Vždy se ale může stát něco neočekávaného, z celé vánoční sezóny jedno jméno – překvapit by mohl například King Kong.





VĚROHODNOST ZPRÁVY 75 %



Civilization

Žánr Strategie :- **Výrobce** Firaxis Games :- **Vydavatel** 2K Games :- **Homepage** www.firaxis.com/games/game_detail.php?gameid=6 :- **Platforma** PC :- **Datum vydání** Listopad 2005



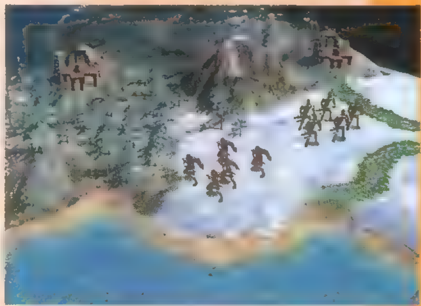
Kamil Gric, šéfredaktor
Diktátor Doupěte se slabostí pro blondýnky a pistácie

O již čtvrtém dílu legendární série Sida Meiera, jež dala budovatelským strategiím kořeny, jsme se v novinkách již zmiňovali. Herní server GameSpot však měsíc před plánovaným vydáním hry odhalil řadu faktů, které strhávají roušku tajemství z hlavních novinek.

Ve čtvrtém dílu se o slovo přihlásí rovnou osmnáct unikátních civilizací. Po boku konvenčních evropských národů (Řekové, Germáni…) se zablýsknou také Inkové, Egypťané, Indiáni, Japonci, Mongolové nebo Peršané. Vedle unikátního vzhledu, který se nyní přímo projeví prostřednictvím líbivé třírozměrné grafiky, si každá z civilizací nese vedle různých bonusů určité předpoklady k dalšímu vývoji. Některé národy jsou bojechtivé, jiné půjdou cestou osvícenství a míru. Civilization IV by měla být uživatelsky mnohem přívětivější a přístupnější nováčkům. Těm budou vždy nabídnuty nejlogičtější možnosti při výběru z vývojového stromu nebo při stavění, ovšem zkušení hráči samozřejmě mohou jít svou vlastní cestou.

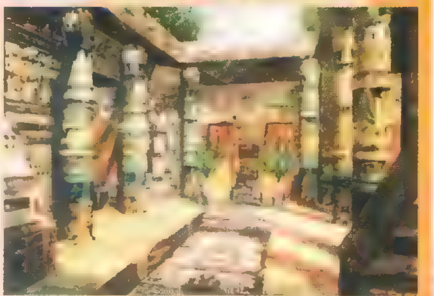
Během hry budeme do čela národa volit vůdce. Každý je charakterizován rozličnými předpoklady – agresivní vojevůdci urychlí výrobu vojáků, filozofové (trochu s podivem) zvýší porodnost o 100 % a například finančníci dvakrát urychlí všechny procesy v bankách. Vůdce bude zastupovat celá řada historických osobností, Aztékové přivítají Montezumu, Američané zase Washingtona nebo Roosevelta. Změny se dočkají i speciální jednotky, zmíněná Amerika tak dostane pod palec jednotky Navy SEAL, zatímco Arabové velbloudí lučištníky.

Čtvrtý díl představuje revoluci ze strany hry více hráčů. Nejslibnější se zatím zdá být týmový mód, který maximálně těží z aliancí utvořených hráči. V rámci spojenectví se sdílejí veškeré zdroje, objevená území i vynálezy. Je dokonce možné zadat zkoumání nové technologie několika hráči, čímž se výrazně zkrátí potřebný čas. Propracovaný multiplayer slibně zapadá do celkové „živosti" nového dílu. Není to jen grafika, která posunuje svět blíže k realitě, ale také řada detailů jako divoká zvířata bloumající krajinou a další.









Bleskem ze světa her

Krátké informace o ohlášených i utajovaných projektech



Čtvrtý Splinter Cell na dohled

Milovník temných míst Sam Fisher ohlašuje návrat. Do služby jej znovu povolává společnost Ubisoft, která na jaro příštího roku naplánovala již čtvrté dobrodružství sympatického agenta. Protentokrát autoři slibují představit Sama jako lidskou bytost s emocemi a ne jen jako chladnokrevný vraždící stroj. Bližších detailů o hře zatím mnoho není, snad jen že příběh by měl být poutavější a zajímavější než kdy jindy. Co si pod tím představit, si můžeme jen domýšlet. Hra by se měla objevit jak na PC, tak na většině konzolí.

Na ulici ve FIFA Street 2

Zatímco klasický fotbálek FIFA má u nás solidní základnu fanoušků, jeho mladšího bratříčka s dodatkem Street zná málokdo. Nejzásadnějším důvodem je vydání prvního dílu pouze na konzolích. U Electronic Arts si ale jsou vědomi potencionálu své hry, a proto byla kanadská pobočka pověřena přípravami FIFA Street 2. Nový díl by měl navázat na svého předchůdce, zážitek z rychlého sportu ale nově přenese i na monitory klasických počítačů. Pouliční fotbalové zápolení bude obohaceno množstvím nových, autenticky vypadajících triků a jiných vychytávek. Ve hře se představí přes 300 nejlepších hráčů světa a více jak 20 národních týmů. Datum vydání je naplánováno na jaro příštího roku.





Češi experimentují s voodoo magií

I když se první střípky o české akci Voodoo Nights objevily už v průběhu letošní E3, oficiálního odhalení se dočkala až nyní. Na hře pracují pražští Mindware Studios, kteří před krátkou dobou dokončili svůj debutový titul nazvaný Cold War. Voodoo Nights posloužily jako zdroj inspirace filmové snímky v čele se Smrtonosnou pastí, Mizery nebo Starsky and Hutch. Roli hlavních hrdinů zastane dvojice svérázných policistů, kteří se budou snažit vypátrat únosce důležité osoby. O koho však půjde, autoři úzkostlivě tají, stejně jako další střípky děje. Mezi hlavními postavami bude možné libovolně přepínat, stejně jako zadávat druhému kolegovi jednoduché rozkazy. Vedle spousty zbraní hraje ve hře důležitou roli voodoo magie a jiné okultní techniky. Titul by měl vyjít pro PC i Xbox 360. Datum vydání (stejně jako jméno vydavatele) zůstává neznámé.



Přinese svěží vítr The Shadow of Aten?

Španělsko není zemí, v níž by byla koncentrace herních vývojářů na metr čtvereční závratně vysoká. O nejslavnějších Pyro Studios (Commandos, Imperial Glory) není v poslední době slyšet, a tak se na výsluní popularity derou nové týmy. Jedním z nich je i Silicon Garage Arts se svojí hrou The Shadow of Aten, která by se měla zařadit do škatulky akčních adventur se silným důrazem na příběh. Vaším druhým já se stane bývalý britský agent Allam Scott, jehož úkolem bude prošetřit podivné události doprovázející vraždu známého archeologa. Autoři o své hře hovoří s nadějemi. Podle nich by měla do žánru přinést svěží vítr a neokoukané nápady. Uvidíme, zda se sliby promění v realitu: v kolonce datum vydání se prozatím skví konec roku 2007.

Letopisy Narnie

Po Pánovi prstenů si svou filmovou a herní premiéru odbude také klasický fantasy román C.S. Lewise, Letopisy Narnie. Zavede nás do prokletého světa Narnie, jež bílá čarodějnice uvrhla do nekonečné zimy. Existují ale čtyři sourozenci, kteří se obávané sokyni postaví – dětské postavičky Lucy, Edmund, Susan a Peter bude ovládat hráč, který mezi nimi může dle libosti přepínat. Kromě akčního dobrodružství nás čeká množství hádanek a nápadité, téměř pohádkové prostředí. Kompletně lokalizovanou hru uvede na náš trh distribuční společnost CD Projekt v prosinci letošního roku.

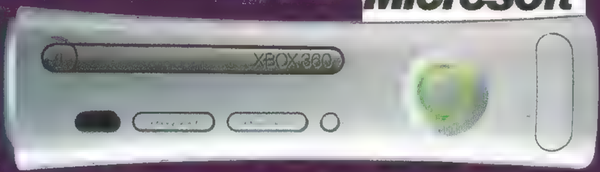


Chystá se další Wolfenstein!

To nejlepší nakonec – zástupci společnosti Activision a id Software oficiálně potvrdili, že se chystá pokračování legendárního Wolfensteina. Detaily nejsou žádné, snad jen že by připravovaná hra měla vyjít na PC a Xbox 360. K vývojovému kormidlu se postaví Raven Software (Soldier of Fortune, Quake 4) a dohlížet na ně budou samotní id Software.

Michal Adler, stálý spolupracovník Doupěte

BYZNYS



Kdy se Xbox 360 objeví v Evropě?

Japonský veletrh Tokyo Game Show přinesl množství novinek na téma konzole příští generace. Nejvíce se jich týká microsoftího Xboxu 360, který se mimo jiné dočkal i upřesnění termínu vydání. Xbox 360 bude v Evropě k dostání od 2. prosince, dva týdny po svém startu v USA (22. listopadu). Japonsko si na konzoli počká ještě dalších osm dní – do 10. prosince. Bohužel, Microsoft v Japonsku potvrdil uzamčení konzole pro regiony. Stejně jako u původního Xboxu budou mít jednotlivé části světa svůj kód, který určuje použitelnost software. Na evropském Xboxu 360 tak nejen nebude možné hrát americké verze her, ale navíc nepůjde ani spustit jinou verzi filmů, než je evropská.

ESA žaluje americký stát Michigan

Regulace prodeje násilných her hýbe americkým trhem, nově se proti jejich prodeji postavil stát Michigan. Zde vstoupila 14. září v platnost čtveřice vyhlášek, která bez bližší specifikace zakazuje distribuci násilných her nezletilým. Porušení je trestáno pokutou 5 tisíc dolarů. Bude-li se situace opakovat, může viník přijít až o 40 tisíc dolarů, potrestání budou i lidé, kteří se budou neprávem vydávat za zákonné zástupce dítěte. Ti mohou být odsouzeni až ke 3 měsícům vězení a k pokutě 15 tisíc dolarů. Proti vyhlášce se okamžitě ohradila organizace The Entertainment Software Association (ESA), která podá na stát Michigan žalobu – vyhláška je podle ní protiústavní, přičemž nebere v potaz uznávané ratingové systémy. Doposud ukončené soudní pře dávají ESA za pravdu.

Hudba budoucnosti: Kojima končí se sérií Metal Gear

Podobná prohlášení jsme slyšeli již několikrát, nyní je to ale definitivní. Hideo Kojima, stvořitel a duchovní otec série Metal Gear Solid, hodlá po dokončení čtvrtého dílu opustit své legendární dílo a věnovat se práci na novém projektu. Hideo Kojima to oznámil na japonské Tokyo Game Show 17. září a ve svém projevu stačil podrobně rozebrat historii své milované série – od prvního dílu MSX2 (v Japonsku vyšel 12. 7. 1987) až po MGS4. Kojima přiznal, že původně chtěl psát knihy a točit filmy. Nic z toho mu nevyšlo. Naopak, jeho cestu zkřížila konzole Famicom (japonské jméno pro platformu NES) a herní průmysl, v němž se stal jednou z nejvýznačnějších osobností.



Playboy představí herní krásky

Proslulý pánský magazín Playboy, který se v současnosti strukturou spíše podobá společenským než erotickým časopisům, hodlá letos pokračovat v odhalování herních hrdinek. Po loňském experimentu, kdy se v jednom z čísel objevily počítačové hrdinky v neherních pózách, nabídne stejně netradiční podívanou i letos. Budeme se tak moci pokochat vnadami virtuální Jacqui (roztleskávačka z Blitz: The League), Carly Valenti (hlavní hrdinka Fahrenheit/Indigo Prophecy), Cassidy a upírky Taly (Darkwatch) nebo krásek z Playboy: The Mansion.

Aktuality:

- Podle Microsoftu bude každý druhý majitel konzole Xbox 360 využívat online službu Xbox Live, jejímž prostřednictvím může mimo jiné hrát online hry, stahovat přídavky, úpravy herních titulů apod. V současné době mají službu aktivovánu zhruba 2 milióny uživatelů původního Xboxu, což představuje 10 % všech majitelů.

- Cyan Worlds, tvůrci posledního dílu série Myst (recenze v tomto Doupěti), znovu otevřeli své studio. Bez bližších informací to oznámil ředitel společnosti Rand Miller.

- Vydavatelská společnost Majesco, která se již několik měsíců nachází v těžké finanční situaci, možná našla svoji záchranu. Finanční injekci v podobě 5 milionů dolarů nabídnul firmě jeden z jejích akcionářů, společnost Trinad Advisors. Ta již vlastní 9 % firmy a za svůj štědrý dar nepožaduje nic menšího než další 3,3 miliony akcií firmy.

- Rekordní návštěvnosti dosáhl letošní ročník Tokyo Game Show. Podle The Computer Entertainment Supplier's Association (CESA) zavítalo na tokijské výstaviště 176 056 návštěvníků, o dvanáct tisíc více než v doposud nejúspěšnějším roce 1999. Největší zájem byl o next-gen konzole a připravované hry, jimž vévodil Metal Gear Solid 4.

Nejprodávanější PC hry v USA

1	The Sims 2 Nightlife
2	EverQuest: Depths of Darkhollow
3	World of Warcraft
4	Battlefield 2
5	EverQuest II: Desert of Flames
6	Guild Wars
7	Dungeon Siege II
8	The Sims 2
9	The Sims Deluxe
10	Half-Life 2





PAVLAČ

jediné zaručeně bulvární informace na české herní scéně



Policisté volají: zakažte hry!

NEW YORK (par) – Po populistických právnících, přihlouplých guvernérech a dezinformovaných manželkách bývalých amerických prezidentů se hodlají do boje proti hrám pustit i řadoví policisté! Konkrétně jde o příslušníky legendární newyorské policie. Komisař Raymond Kelly a zástupci největších policejních odborů si stěžují, že jsou ve hře True Crime: New York City popisováni spíše jako amorální porušovatelé zákona než jeho ochránci. „Myslím, že to znevažuje všechny policisty, a to tím nejhorším způsobem," prohlásil Kelly. Objevily se však zvěsti o tom, že celá kauza je jen dalším reklamním trikem vydavatelské společnosti Activision, která by se s True Crime ráda dotáhla na obdobně laděnou sérii Grand Theft Auto. Prezident Asociace benevolentních pochůzkářů Patrick Lynch dokonce vyzval herecké hvězdy, které namluvily postavy v True Crime, aby se vzdaly svých honorářů. Ani Laurence Fishburne, Mickey Rourke či kdokoliv další tak zatím neučinili, ani na tuto výzvu jinak nereagovali.

Adam Sandler chystá film o životě hráče



LOS ANGELES (pur) – Hollywood obvykle popisuje hráče jako totální hňupy nebo ještě hůř děti v tělech dospělých. O tom, zda tento obraz hráčů u masové veřejnosti podpoří, nebo naopak změní nový film produkční společnosti komika Adama Sandlera jménem Grandma's Boy (Babiččin mazánek), se můžeme zatím jenom dohadovat. Film vypráví o pětatřicetiletém hráči, který se proti vlastní vůli musí nastěhovat do bytu ke své babičce. Žánrem má prý jít o moderní horor, protože hráčova mysl je zdeformovaná neustálým hraním stříleček, a tak se po čase rozhodne babičku a její tři stejně staré spolubydlící „fragnout". Krvavá premiéra je plánována na příští rok.

Stalo se:

» [illegible]

» [illegible]

DUKE NUKEM FOREVER UŽ V ALPHA VERZI?!

DALLAS (fur) – Nekonečný příběh pokračuje, ale tentokrát už je to vážné! George Broussard, jeden z vývojářů proslulého Duke Nukem Forever (zlí jazykové tvrdí, že poslední slůvko značí délku vývoje), se nedávno svěřil na oficiálním fóru hry. Podle něj se různé součásti hry nacházejí v pre-alpha až beta fázi a vývojáři mají největší práci s tím, jak ukočírovat obrovský interaktivní svět. Největší potíže jim dělají veřejné domy, kde si Duke bude moci kdykoliv oddechnout a provádět skutečně cokoliv. Od popíjení v baru až po ty nejodvážnější sexuální orgie (také proto má mít hra v USA nálepku „od 21 let"). Ostatně, i po jednotlivých úrovních se údajně budou potulovat prostitutky, a Vévoda tak bude mít mnoho příležitostí, kterak vybít svou agresivitu.

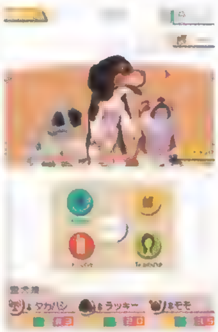




Nintendogs budou mít pokračování

Ohří úspěch nebude bez odezvy * Kachny odmítly * Kdo je nahradí?

TOKIO (pras) – Nintendo je obecně považováno za nejprogresivnější herní společnost na světě. Dokáže přicházet s těmi nejoriginálnějšími herními koncepty, které se kupodivu také líbí. Mezi nejnovější hit patří hra Nintendogs pro přenosnou konzoli Nintendo DS. Dosud se prodalo na 1,5 milionu kusů a v přípravě je pokračování! Zatímco hrdiny prvního dílu hry byla roztomilá štěňátka, ve druhém pokračování to budou růžovoučká a hravá prasátka. Hra se má jmenovat Nintenpigs a na trhu se objeví zhruba o Vánocích příštího roku. Hráči budou moci své mazlíčky vykrmovat, chodit s nimi na vycházky, uklízet po nich a v pokročilém stádiu vývoje je také umisťovat do chovných stanic, odkud mohou za čas obdržet tu menší, tu větší zásilku vepřového. Ve hře bude implementován také multiplayer, takže pořádání závodů malých čuníků nebude žádný problém.



Pavlač - jediné zaručeně bulvární informace na české herní scéně. Vydává: Tunel, a. s., dceřiná společnost Doupě, s. r. o. Náklady si ověřujeme sami, proto jsou nejvyšší v ČR.


Jedna z nejrealističtějších real-time strategií
Skutečný nepřítel je tam někde venku!
KOMPLETNĚ V ČEŠTINĚ
BLITZKRIEG 2
PC DVD
NIVAL INTERACTIVE
cdv
www.blitzkrieg2.de

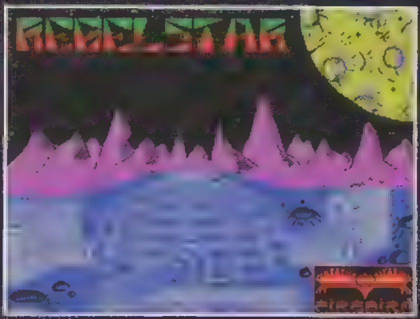


Petr Urban, [illegible] Doupě

UFO & X-COM: legendy z jiných světů

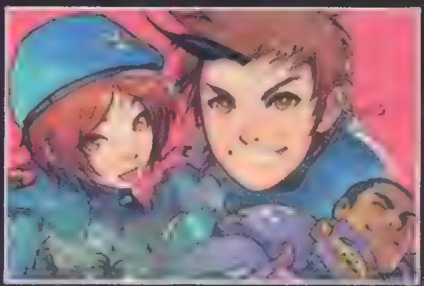
J[illegible] UFO: Enemy Unknown a X-COM: Terror from the Deep [illegible] jen pamětníci, my se vám v tomto článku pokusíme dokázat, že tomu tak zdaleka není.

Jako všechny velké věci, tak i X-COM má za sebou dlouhou a bohatou historii. Následující text jsme se pokusili rozčlenit co nejpřehledněji tak, abyste si snadno udělali přesný obrázek o tom, jak se série vyvíjela, co ji ovlivňovalo a koho nebo co naopak inspirovala.















Krátká lekce prehistorie

U zrodu X-COM her stáli dva bratři z Anglie, Julian a Nick Gollopovi. Julian se vývoji her věnuje již od pozdního dětství, a právě na počátku 80. let lze vystopovat prapůvod série X-COM. Ještě na střední škole Julian vytvořil hry Time Lords a Islandia pro dnes už archaický počítač BBC Micro. Když dostudoval, vydal se na dráhu nezávislého vývojáře a pro společnost RedShift, která se soustředila na vydávání vůbec prvních strategií, stvořil hry Nebula a Rebelstar Raiders (1984) na osmibitové ZX Spectrum. Právě taktická strategie od Rebelstar Raiders může být považována za počátek série X-COM. Později vyšly tituly Rebelstar (1986) a Rebelstar II: Alien Encounter (1988), které už Julian vyvíjel ve svém novém studiu Target Games, kde začal působit i jeho bratr Nick, původně ekonom. Ostatně, také Julian byl vzděláním sociolog a ekonom. V oněch temných dobách nebylo běžné programování studovat, a už vůbec ne programování či design her.

Naučný výlet do historie

Za skutečného předchůdce prvního X-COMu, tedy hry UFO: Enemy Unknown (v Americe distribuované pod názvem X-COM: UFO Defense), je však považována hra Laser Squad. Úkolem hráče je za pomoci skupinky vojáků, kterou před misí vybaví zbraněmi a dalšími udělátky, plnit zadané úkoly. První díl Laser Squad vyšel ve stejném roce jako Rebelstar II, nicméně obsahoval spoustu nových nápadů a vylepšení, které z něj činily o řád propracovanější hru. Ba co víc, Laser Squad bylo možné hrát ve dvou na jednom počítači v režimu hot-seat! Laser Squad již, na rozdíl od Rebelstaru, vyšel také na platformě PC (ale také Amiga, Atari, Commodore 64 a dokonce i ZX Spectrum). Brzy po vydání začali oba bratři přemýšlet o pokračování, které pracovně pojmenovali Laser Squad 2 a které se během následujících let proměnilo v UFO: Enemy Unknown.

Koncept Laser Squad 2 nabídli hned několika vydavatelům. Nakonec si jej vybrala společnost MicroProse, čímžto dala vznik sérii X-COM, potažmo hře UFO: Enemy Unknown. Dodnes si živě vzpomínám, jak jsem v jednom nejmenovaném, dodnes vycházejícím českém herním magazínu četl její první recenzi. Stačilo se podívat na screenshoty ze hry a snad každého napadlo, že tuhle hru prostě musí mít! Ať to stojí, co to stojí. Mé přání se splnilo, a spolu s několika přáteli jsme pak strávili několik příjemných měsíců ve společnosti jedné z mála revolučních her. UFO: Enemy Unknown si dokázalo své hráče, především fanoušky strategií, doslova obmotat kolem prstu, podobně jako to dokáží výjimečně krásné nebo obzvlášť vychytralé ženy. UFO mělo obojí, krásu i chytrost, ale ještě mnohem víc!

Světe div se, UFO:EU sklidilo obrovský úspěch nejen u kritiků, ale také u hráčů. Díky tomu se rychle prodala spousta krabic, čímž zákonitě vzniknul u pohlavárů z MicroProse hlad po dalším pokračování. Ještě než se však objevil X-COM: Terror from the Deep, který se Mythos Games, nově

X-COM PRO ZAČÁTEČNÍKY

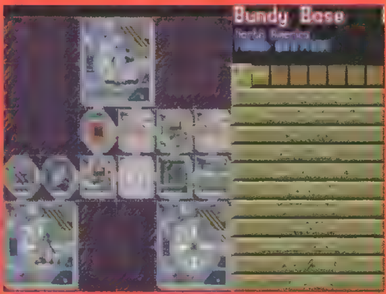
Některým mladším čtenářům může toto obsáhlé pojednání připadat jako španělská vesnice. Proto zde uvádíme menší shrnutí, o co ve hře vlastně jde.

Cílem her UFO: Enemy Unknown a X-COM: Terror from the Deep je ochránit planetu před nájezdy mimozemských existencí. Koncept hry se dělí na dvě hlavní části. V první z nich se staráte o postupně až osm základen rozmístěných po celé zeměkouli. Stavíte jednotlivé budovy, nakupujete vybavení, zadáváte výrobu a výzkum. Druhá část hry je však důležitější, zde totiž probíhá samotný boj. Ještě na globální mapě zadáte vašemu transportéru cíl cesty – místo, kde se nachází či havarovalo UFO. Jakmile výsadek přistane, vydáváte se se svými trénovanými svěřenci prozkoumávat okolí. Pohyb vojáků je řešen tahově, nicméně velmi chytře a hratelnost je skutečně maximální. Vojáci získávají zkušenosti a s každým dalším bojem jsou lepší. Nepřejte si zažít ten pocit, když ztratíte jednoho ze svých nejlepších mužů (či žen).



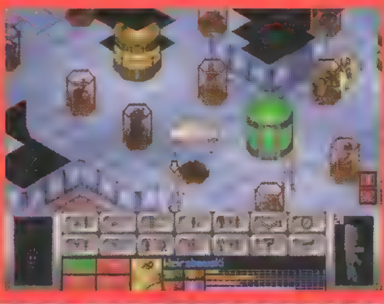


UFO: ENEMY UNKNOWN - NADČASOVÁ ZÁLEŽITOST



Znáte nějakou jinou hru z období let 1993–1995, ve které by se dalo ničit prostředí v reálném čase? Znáte vůbec nějakou hru ze současnosti, kde by bylo možné srovnat se zemí celou městskou čtvrť?! V UFO: EU to bylo nejen možné, ale dokonce zcela běžné. Stejně jako prozkoumávání interiérů několikapatrových domů a ufonských lodí, zkoumání desítek různých vynálezů, starost o několik základen rozmístěných po celém světě a spousta dalších činností, nad jejichž komplexností zůstává dodnes rozum stát. Přitom bylo vše dokonale vyvážené a snadno ovladatelné, v titěrné, pixelaté, ale nesmírně sladké izometrické grafice. Hru jste mohli hrát několik měsíců stále dokola a nikdy jste se nezačali nudit. Kde jsou ty časy…

V průběhu následujících let po vydání UFO:EU se u všemožných dalších X-COM produktů, ať už dokončených nebo ne, objevila podrobná časová přímka, která značně obšírně vysvětlovala příběh jak prvních tří dílů hry, tak i další vývoj a zabrousila i částečně do historie. My jsme pro vás připravili jednu časovou přímku také, ovšem pojali jsme ji poněkud svérázně. Ostatně, obsáhlý příběh X-COMu bychom sem nedokázali vměstnat.



společnosti bratrů Gollopových, podařilo uvést na trh v rekordně krátkém čase devíti měsíců, stačila MicroProse vypustit do oběhu také konverze původního UFO:EU. Vyšly tak verze pro konzole Playstation, Amiga CD32, ale především pro klasickou Amigu. Tu bylo možné hrát (na rozdíl od DOSové verze) v rozlišení 800 × 600 a také obsahovala lepší hudební doprovod. Pokud si dáte tu práci, můžete amigáckou verzi na internetu najít a na dnešních PC spustit pomocí emulátoru.

Král se vrací

Ale vraťme se k X-COM: Terror from the Deep, zkrácené TFTD. Druhý díl UFO:EU přidal k původnímu boji na zemi také souboje pod vodou, případně na obrovských (ale skutečně OBROVSKÝCH) zaoceánských parnících. Kdekdo tvrdí, že dvojka byla prostě lepší, my si však myslíme, že tyhle nekonečné rozepře jsou bezpředmětné. TFTD posunuje sérii dál a o tom, zda je lepší, či horší než originál, nechť si rozhodne každý hráč sám. V čem se bezpochyby shodnou všichni, je skutečnost, že TFTD byla mnohem obtížnější hrou než její předchůdce. Také dvojka byla portována na Playstation. Jak je ale všeobecně známo, strategické hry nemají na této platformě a obecně konzolích na růžích ustláno, a tak se nedostala do širšího povědomí hráčů.

Dlouhé dva roky si museli fanoušci série počkat, než jim MicroProse a Mythos Games nadělili díl třetí. X-COM: Apocalypse znamenal velký posun snad ve všech oblastech, a proto se k němu mnoho fanoušků původních dvou dílů staví s odporem. Namísto obrovského glóbusu se nyní hraje pouze v jednom gigantickém městě zvaném Mega Primus, které musíte coby velitel jednotky X-COM ochránit před invazí mimozemšťanů z jiné dimenze. Ti, na rozdíl od organizace X-COM, nemají žádnou spojitost s emzáky z minulých dílů. Zato X-COM samozřejmě navazuje na svou obrannou tradici. Co se týká samotné hry, změnilo se hodně. Počínaje grafikou, která byla detailnější, ale také jakoby „kreslenější", přes herní systém, kdy bylo možné během bojů přepínat do reálného času, až po souboje a politické čachry různých organizací působících ve městě.



ROZHOVOR: JIŘÍ RÝDL Z ALTAR INTERACTIVE



Tvůrci her UFO: Aftermath a UFO: Aftershock nezůstali sérii X-COM nepoznamenáni. Ostatně, ani by to nešlo. Proto jsme se zeptali Jirky Rýdla, co si o fenoménu X-COM myslí a jak si představuje další vývoj tohoto specifického žánru.

[?] Čím si podle vás dokázaly hry UFO: Enemy Unknown a X-COM: TFTF získat takovou přízeň fanoušků?
[!] Mě osobně si hra získala kombinací taktické akce, celoplanetární strategie a RPG prvků, tedy toho, co mě baví na strategiích obecně. Z podobného důvodu mě zaujala i Jagged Alliance, a proto se také těším na Aftershock.

[?] Hodláte se v Afterhocku více přiblížit konceptu prvního UFO:EU, nebo dále rozvinete herní systém známý z Aftermath?
[!] Už při vývoji Aftermath jsme říkali, že chceme jít svou cestou, takže rozvíjíme naše nápady, na které nebyl čas, nebo nás na ně přivedli fanoušci prvního dílu.

[?] Jak byste si v ALTARu představovali remake původního UFO:EU řekněme za pět let?
[!] Půjde o masivní multiplayer RPG, hráči se budou dělit do jednotlivých frakcí, budou se střetávat podle své skutečné polohy na Zemi a někteří z nich budou i na straně vetřelců. Konečně pořádná sci-fi!

[?] A jak vidíte budoucnost tohoto herního žánru obecně, například ve spojení s next-gen konzolemi?
[!] Budoucnost obecně patří konzolím, o tom není sporu, otázka je, jak se mění PC hráči. Chtějí spíše jednodušší hry na rychlé odreagování, graficky úchvatné simulace, velkolepé strategie či snad epické příběhy? Nemyslím si, že každý PC hráč nutně hraje strategie, ale jistě jde o nemalou skupinu „věrných", kteří touží po svém žánru, a tak ho budou dostávat, ať už od dnešních vývojářů nebo od těch, kteří teprve vzniknou.

[?] Jaké máte do budoucna plány se svou sérií? Ve světě má spoustu oddaných fanoušků, kteří by jistě nepohrdli například třetím dílem?
[!] Nápady našich fanoušků by vystačily na mnohem víc dílů :-). Bohužel rozhodnutí o pokračování není jen v našich rukou, ale také v rukou fanoušků. Letos vyjde celá řada zajímavých strategií, byť z jiného prostředí, a je na nich, zda sáhnou po UFO: Aftershock. Pokud ano, rádi budeme pracovat na dalším dílu.

[?] Jistě znáte projekt UFO: Extraterrestrials od týmu Chaos Concept. Jak se na něj díváte a co od něj očekáváte? Nebojíte se konkurence?
[!] Známe ho a jsme za něj rádi. Když vidíme fanoušky, kteří se s takovou vervou pustí do vlastního projektu, víme, že někdo naše hry, i v době nové generace konzolí, přece jen bude hrát.

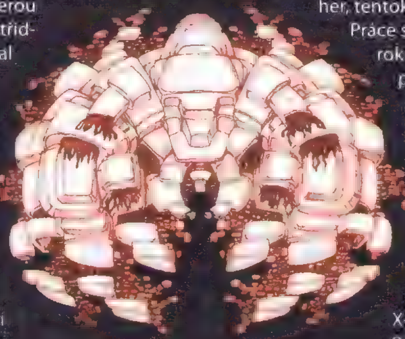






Ztracená léta

Několik měsíců po vydání X-COM: Apocalypse, což byl pro Mythos Games nejvýnosnější díl série, ale zároveň paradoxně i poslední, se kolem X-COMu strhl velký rozruch. V roce 1998 koupila interaktivní divize hračkářské společnost Hasbro vydavatelství MicroProse, díky čemuž získala práva na značku X-COM. Jméno MicroProse zachovali, ale nově ohlášené projekty X-COM: Enforcer (2001) a X-COM: Interceptor (1998) měly s původními hrami pramálo společného. Interceptor byla vesmírná simulace spojená s managementem surovin, kterou většina magazínů hodnotila střídmě. Pozdější Enforcer se ukázal v lepším světle, šlo sice jen o prachsprostou arkádovou „zabijačku" postavenou na Unreal enginu, nicméně alespoň to byla dobrá hra. S původní sérií ale neměla společného takřka nic, vyjma onoho „X-COM" v názvu.



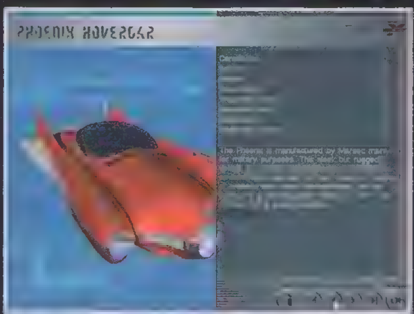
Zhruba ve stejné době, konkrétně v roce 1999, vychází také titul X-COM: em@il Games. Nejedná se o nic jiného než o multiplayerovou tahovou strategii viděnou ve 2D pohledu shora. Nabídla 50 herních map v různých prostředích, které však přesto vypadaly podobně. Navíc se bylo nutné připojit k oficiálnímu hernímu serveru, který se ale odmlčel po prodeji Hasbro Interactive. Nepočetná základna fanoušků tohoto „parchanta" si nicméně našla cestu, kterak nutnost zasílání dat na oficiální servery obejít. A někteří možná hrají dodnes.

Dosud jsme probírali X-COM hry, které skutečně vyšly. Existují ovšem také projekty, kterým nebylo nikdy dáno stát se plnohodnotnými produkty. Prvním z nich je X-COM: Genesis, nadějná realtime strategie vycházející z původních dvou dílů. Na hře začali pracovat lidé z bývalé MicroProse pod vedením zkušeného herního designéra Davea Ellise. Vývojáři chtěli znovu vdechnout život temné, drsné atmosféře původních her, tentokrát již ale plně ve 3D. Práce se rozběhly v polovině roku 1999, kdy tým začal pracovat na zcela novém 3D enginu. Zhruba ve stejné době začal vývoj druhého nikdy nedokončeného X-COM projektu s podtitulem „Alliance". Mělo jít o pravověrnou FPS, hráč by se vžil do role řadového vojáka X-COMu.

Obě hry začaly dostávat pořádný tvar – v Genesis byl k dispozici jak úvodní glóbus, tak i bojiště, vojáci byli detailní, dokonce bylo vidět, jak se jim nadýmá hruď, když dýchají. Bylo možné zoomovat, rotovat kamerou, zkrátka dělat věci, které byly u prvního UFO:EU nemyslitelné. Alliance se







ČASOVÁ OSA

[illegible]



JAGGED ALLIANCE A TI DRUZÍ

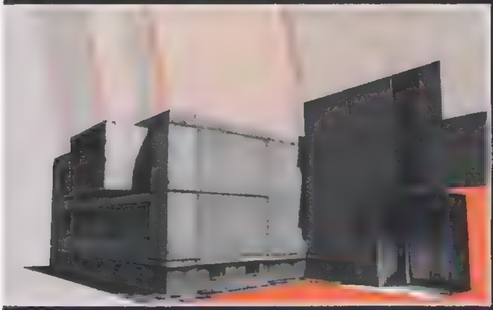


Jagged Alliance – Mezi největší konkurenty UFO: EU patřila minimálně stejně kvalitní hra Jagged Alliance od týmu Madlab Software. Byla však posazena do reálnějšího prostředí nájemných zabijáků. Ti měli za úkol osvobodit exotickou zemi Metavira. Vaším cílem bylo s partou specialistů (kteří měli na rozdíl od UFO:EU předem daný profil) osvobozovat jednotlivá teritoria, díky čemuž pak mohli domorodci sklízet ze stromů zvláštní plody, ze kterých vám plynul příjem. Následně jste si mohli dovolit lepší vybavení více vojáků atd. Náplň misí se lišila – někdy bylo nutné osvobodit zajatce, donést předmět, provést sabotáž a tak dále. To vše v tahovém stylu a (pokřiveném) izometrickém pohledu. O pár let později vyšla Jagged Alliance 2, chystala se i další pokračování, bohužel zůstalo pouze u přípravných prací.



Silent Storm – Velice úspěšná tahová strategie z období 2. světové války potvrdila kvality ruského týmu Nival Interactive, který už dnes sídlí v USA a pracuje pro největší světové vydavatele. V Silent Stormu jste vedli skupinku vojáků skrze nepřátelské linie a plnili zadané úkoly a tajné mise. Vybrat jste si mohli z více než 40 elitních bojovníků, k dispozici bylo i několik desítek zbraní. To vše vyvedeno v povedené 3D grafice při skvěle ovladatelnosti. Není divu, že se hra dočkala datadisku s podtitulem Sentinels, a v současné době se chystá také pokračování s prostým názvem Silent Storm 2. Mimochodem, nedávno objevil nadšenec na stránkách jednoho z programátorů Nivalu obrázek glóbu zdaleka ne nepodobným těm ze série X-COM. Že by někdo chystal X-COM mód/plnou hru na enginu Silent Stormu? Kéž by!

NightWatch – Od stejného studia jako Silent Storm pochází také chystaná taktická akce NightWatch, inspirovaná stejnojmenným ruským trhákem (trhákem u nich doma, nikoliv už v zahraničí). NightWatch je říznutá RPGčkem, magie se zde snoubí s technologiemi, světy Světla a Temnoty vzájemně soupeří o nadvládu nad lidským světem. Jakási „ruská verze Matrixu" vydělala v ruských kinech miliony, ostatní publikum nijak zvlášť nezasáhla. Uvidíme, jak si povede hra, která by se měla na trhu objevit během několika nejbližších měsíců. O příběh se postaral jeden z nejoblíbenějších moderních ruských sci-fi spisovatelů, Sergej Lukjaněnko.





dočkala mnoha více či méně nadšených preview v předních herních magazínech. Genesis taktéž. Jenže 7. prosince 1999 se stalo něco, co dokonale zamíchalo kartami vývojářů. Tvůrci Genesis byli sezváni do konferenční místnosti, kde jim vedení pod dohledem ochranky sdělilo, že studio zavírají a že mají pár týdnů na to, aby si našli novou práci. Přesně o měsíc později bylo studio ve městě Chapel Hill, jedno z původních, uzavřeno. Projekt X-COM: Genesis skončil...

Krátce poté byly uzavřeny i další pobočky Hasbro Interactive, resp. bývalé MicroProse. Tým vyvíjející Alliance sice přežilo první vlnu, ale to nic neznamenalo. Vývoj Alliance skončil jen několik měsíců po „likvidaci" Genesis. Veškeré licence a značky, které Hasbro skrze MicroProse vlastnilo, byly prodány tehdejším Infogrames, což je dnes znovuoživené Atari. To však se značkou X-COM žádné plány nemá.

Plodná současnost

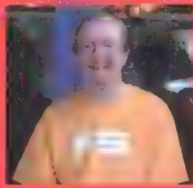
Zatímco se MicroProse/Hasbro pachtili se svými nepovedenými bastardy, Julian Gollop a Mythos Games pracovali pro britskou společnost Virgin Interactive na fantasy strategii Magic & Mayhem, která vyšla v roce 1998. Měli smlouvu na další tři tituly, z nichž hned ten druhý měl být remakem původního UFO:EU. Nesl název Dreamland Chronicles: Freedom Ridge (a ti, kteří znají historii her UFO: Aftermath už v podstatě nemusí číst dál). Jenže ani Virgin neunesl tíhu hubených let 1999/2000 a byl odprodán společnosti Titus. Ta však brzy přestala vývoj Dreamland Chronicles financovat a Mythos nakonec zaniknul. V roce 2001 začali Julian, Nick a Steve Moorhouse (ten do týmu přišel až při vývoji X-COM: Apocalypse) pracovat na Laser Squad Nemesis.

Zdálo by se, že legenda jménem X-COM je mrtvá. Jenže to by nesmělo být českých Altar Interactive. Ti právě dokončili svůj vpravdě originální projekt Original War a byli celí žhaví na další velké sousto. A tím se stal právě Dreamland, který jim byl svěřen po Mythos Games. Nastalo období velkého zmatku – nikdo si nebyl jistý, v počátku zřejmě ani samotní vývojáři, jestli půjde o skutečné pokračování X-COMu, nebo jen vzdáleně inspirovanou hru. Názvy se měnily snad každý měsíc, počínaje Dreamlandem přes UFO: Freedom Ridge až po finální UFO: Aftermath. Konečná podoba projektu měla s původním UFO:EU společného jen málo – změna tkvěla především ve vlastním systému soubojů, který kombinoval hru v reálném čase a na tahy. Přestože se herní koncept Aftermath původnímu X-COMu poměrně značně vzdálil, hráči si jej nakonec oblíbili a Altaři nedávno přišli s druhým dílem UFO: Aftershock (recenzi najdete o pár stránek dál).

PROFIL: MICROPROSE

Společnost MicroProse Simulation Software patří mezi nejznámější herní firmy 80. a 90. let. V roce 1982 ji založili Sid Meier a Bill Stealey. Na počátku 80. let se soustředila na vydávání leteckých a vojenských simulací pro osmibitové počítače. Po roce 1990 se začala profilovat spíše strategicky, to když Sid Meier vydal své Pirates! nebo Civilization. Pod stejnou značkou vyšel i Railroad Tycoon. V roce 1993 byla společnost odkoupena kolosem Spectrum Holobyte, nicméně jméno nadále existovalo. V roce 1996 odešli Sid Meier a Jeff Briggs, aby založili vlastní Firaxis Games. Mezi nejslavnější hry od MicroProse patří kromě již zmíněných: Gunship, F-15 Strike Eagle 2, BloodNet či Master of Orion.

PROFIL: JULIAN GOLLOP



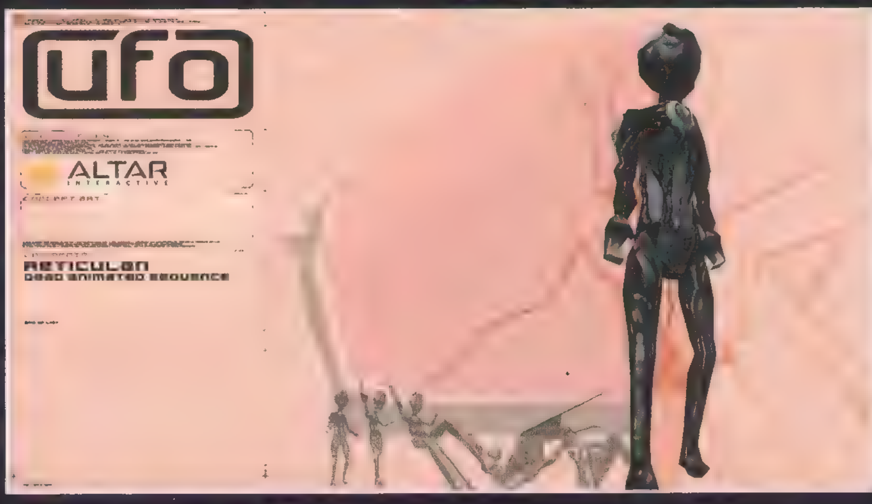
Programátorský samouk dnes žije ve městě Harlow v anglickém Essexu. Mimo programování rád vaří a věnuje se malování. Za nejvýznačnější osobnosti této doby považuje Richarda Stallmana, Tima Bernerse Leeho, Douglese Engelbarta a Linuse Torvaldse. Relaxuje u knih a u piana a také se rád nechává mučit ostrými drápky své kočky.

DALŠÍ UFO Z ČESKÝCH LUHŮ A HÁJŮ



Už více než rok probíhá vývoj nadějného českého projektu UFO: Extraterrestrials (www.ufo-extraterrestrials.com). Na hře pracuje pod vedením Michala Doležala tým deseti mladých, nicméně nadaných vývojářů. UFO:ET bude podobně jako UFO:EU tahová strategie, kde se spolu střetnou strany lidí a emzáků. Opět se můžeme těšit na rozsáhlé venkovní prostory, ale i vypiplané základny a podivuhodné létající talíře s ještě podivuhodnějším obsahem. Zejména grafická stránka hry nabízí skvělou podívanou, ale nejdůležitější bude samozřejmě hratelnost, která se podle prvních ohlasů dotahuje na původní UFO:EU. Autoři si mnoho slibují také od umělé inteligence, na které pracovali mistři svého oboru. Držíme palce a doufáme, že se UFO: Extraterrestrials stane dalším českým klenotem, který si vyslouží své místo v mechanice nejednoho příznivce série UFO z celého světa.





Poděkování: Jiří Rýdl - Altar Interactive, Martin Stehlík - Cenega Publishing

Zdroje: Mobygames, Codo Technologies

AMATÉRSKÉ UFO PROJEKTY

UFO: Alien Invasion (ufo.myexp.de) – Amatérský, nicméně zajímavý projekt několika švýcarských a německých nadšenců. K dispozici je hratelné demo, které sice zdaleka nereprezentuje finální podobu hry, ale rozhodně je o co stát. Hra běží na poupraveném Quake 2 enginu.

UFO2000 (ufo2000.sourceforge.net) – Jedná se o multiplayerovou opensource předělávku původního UFO:EU. Hra využívá datové soubory původní hry, ke spuštění hratelné verze, která už je nějakou dobu k dispozici, je tedy potřeba původní UFO. UFO2000 je zaměřeno na multiplayerové souboje v bitevním módu, stavění základen zatím nefunguje. Vývoj však stále pokračuje.

Project Xenocide (www.projectxenocide.com) – Velice slibně se vyvíjející projekt takřka kompletního remaku, k dispozici je raný prototyp hry, nicméně práce stále pokračují.

Invasion 2021 (i2021.release.ru) – Nenechte se odradit tím, že web je celý v ruštině. Tenhle tým už má k dispozici hratelnou aplha verzi nadějného projektu ne nepodobného X-COMu. Když budete chvíli hledat, objevíte i zajímavě vyhlížející screenshoty.

EDF (edf-project.sourceforge.net/) – Asi nejdéle běžící amatérský projekt na motivy X-COMu. Bohužel, už dlouho nejsou k dispozici žádné nové zprávy. Na stránce si můžete prohlédnout grafiku, zvuky a další dokumenty, které byly ke hře připraveny.

X-COM NA SÍTI

www.lasersquadnemesis.com – nejnovější projekt tvůrců X-COMu
www.ufo-extraterrestrials.com – český projekt od týmu Chaos Concept
www.ufo-atershock.com – oficiální stránky UFO: Atershock
www.xcomufo.com – fanouškovská stránka o prvních třech dílech série
dynamic.gamespy.com/~xcom/ – vše, co jste kdy chtěli vědět o sérii X-COM, ale báli jste se zeptat
www.strategycore.co.uk/xcom/ – novinky ze světa X-COMu a podobných her

VÍTE, ŽE...

- zkratka X-COM znamená „Extraterrestrial Combat Unit", tedy pěkně po česku „mimozemská bojová jednotka"
- X-COM: Apocalypse obsahovalo speciální samoučící algoritmus umělé inteligence
- Elerium 115, jedna ze surovin, které bylo možné v UFO:EU získávat, byla založena na „skutečných" informacích o Elementu 115, o němž ufolog Bob Lazar tvrdil, že slouží jako palivo pro lodě UFO zaparkované v Area 51
- UFO: Enemy Unknown se původně mělo v USA jmenovat X-COM: Terran Defense Force
- v projektu X-COM: Alliance utopilo Hasbro spoustu peněz a přesto se rozhodlo jej nakonec zrušit
- koncem roku 1998 vyšla v USA X-COM: Collector's Edition, za kterou stáli lidé zodpovědní za X-COM: Genesis, kolekce obsahovala porty původních her pro Windows, bohužel poměrně chybové
- existuje také předělávka UFO:EU pro Pocket PC od ruské společnosti SMK Software

Mezitím dlouhé čtyři roky dokončovali bývalí Mythos Games, dnes Codo Technologies, vysněný projekt Laser Squad Nemesis. Finální verze hry byla uvedena na trh počátkem roku 2005. Co do konceptu se jedná o stejný typ hry, jako byly všechny předchozí od dvojice Julian & Nick. Opět jsou zde ufoni, vojáci a různá prostředí, kde si můžete dosyta cvičit své taktické uvažování. Hra je však určena především pro multiplayerová klání. Kromě LSQ si Julian a Nick „odskočili" také k úspěšnému projektu Rebelstar: Tactical Command pro GameBoy Advance, který vyšel pod křídly společnosti Namco.

Neklidná budoucnost

Málo známý český tým Chaos Concept pracuje na téměř pravověrném remaku původního UFO:EU jménem UFO: Extraterrestrials ve skvělé grafice a vývoj se milovými kroky blíží do závěrečné fáze. Existuje i neuvěřitelně rozsáhlá komunita fanoušků původních her, která se sama rozhodla pustit do několika odvážných projektů. Těm nejnadějnějším se věnujeme na jiném místě článku. Aby toho nebylo málo, vychutnat si můžete i X-COM modifikace pro hry jako Doom (www.xcomdso.cjb.net) a Half-Life (www.xcom-lasthope.com).

Co Julian Gollop a jeho parta chystá nyní, to vědí jen oni sami. Ani přes veškerou snahu se nám je nepodařilo kontaktovat. Co však víme zcela jistě, je to, že odkaz X-COMu stále žije a žít bude.





Gothic 3

Žánr RPG · **Výrobce** Piranha Bytes · **Vydavatel** JoWooD · **Homepage** www.gothic3.com · **Platforma** PC · **Datum vydání** 1. čtvrtletí 2006

Obrovský svět plný dobrodružství a odvahy již brzy otevře své brány

Němci jsou zvláštní národ. Ročně vyprodukují neuvěřitelné množství herního braku, který jako jeden z největších trhů dokáží sami zkonzumovat. V zemi klobás se ale zároveň krčí líheň nejlepších RPG. Nejen oko nostalgikovo se mění ve vodotrysk při vzpomínce na Star Trail, Shadows Over Riva nebo Albion. Před čtyřmi lety tým Piranha Bytes vykopal kořeny svých předků a výpravným dílem Gothic chytil za srdce jak skalní hráče, kteří byli ohromeni obrovským fantasy světem, tak nováčky, jež zajala do léčky intuitivnost a výpravný příběh. Nyní je nastražena past s pořadovým číslem 3 a návnada se zdá být neskonale voňavá.

Beznaděj, lidstvo na pokraji zkázy a atmosféra plná rozkladu tlejících mrtvol

Piranha Bytes nejsou týmem, pro který je tvorba hry pouhou prací. Firma dělá hry od srdce – když je posedne múza, převede tok myšlenek do digitální podoby v rekordním čase. Gothic 2 byl vyvíjen 11 měsíců, a zatímco na letošním E3 byla prezentována jen nesourodá sbírka několika scén z třetího dílu, na nedávné výstavě Games Convention již hra nabrala na jasných obrysech. Jak naznačují sami autoři, nesnaží se vytvořit klasickou neflexibilní herní kostru, na kterou by postupně nabalovali jen další postavy, příběh, apod., jak bývá zvykem, ale pracují na principu vymýšlení řady nových nápadů, které až nakonec stmelí v jeden masivní herní svět. Díky tomu bude Gothic 3 až po okraj plný novinek. Bohatý svět, kde nebezpečí číhá za každým bukem, hrdinové leští svá brnění, kdežto slabý hráč začíná s rezavým mečem, se však vrátí v plné kráse.

DISKRIMINUJE GOTHIC ŽENY?

Na diskusním fóru JoWooDu se nedávno rozhořela debata o postavení žen v sérii Gothic. Přestože se s ilustracemi vnadných ženštin setkáme na několika artworcích, v samotné hře bychom statné bojovnice v ladně tvarovaných pancířích hledali jen stěží. Jistý pokrok lze ale vysledovat. Ve druhém dílu bylo možné navštívit krčmu a tam si za malý poplatek s dívkou zašpásovat. Přinese třetí pokračování razantnější emancipaci žen?



Čekání na hrdinu

Odříznutou trestaneckou kolonii jsme zachránili v prvním dílu, ostrov Khorinis zbavili hrozby draků v druhém, abychom nyní odpluli s několika starými známými v ústrety pevninského království Myrthana. Beznaděj, lidstvo na pokraji zkázy a atmosféra plná rozkladu tlejících mrtvol – takové bude chladné uvedení do děje. Tam, kde na počátku minulých dílů vládl relativní klid, nás autoři vhodí doprostřed prohrané války lidí s orky (překládat dvou a půl metrové zrůdy slovem skřet je jako nazvat Bílý dům přístřeškem na kolo). Většina lidských měst je zotročena pod barbarskou nadvládou a jako poslední odolává myrthanské hlavní město Vangard, poslední výspa lidství a jeden z cílů hrdinova tažení.

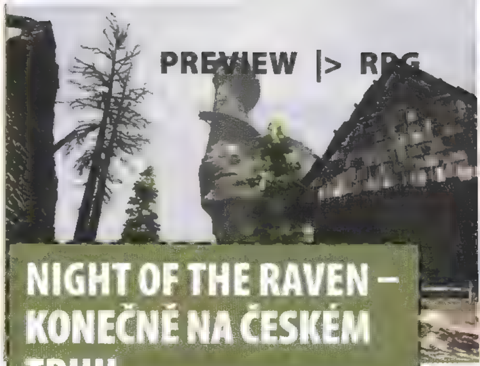
Ačkoliv bude hra stavět na nových příběhových základech, a nevyžádá si tak znalost předchozích dílů, povědomí o herním světě se bude hodit. Vrátí se celá řada starých známých, dočkají se však nových úloh. Černokněžník Xardas degraduje ze své role vševědoucího mentora zatlačen více do pozadí a hrdý bojovník Diego se na několik chvil opět stane naším druhem ve zbrani. Vrátí se i rebelský vůdce Lee, který se bude snažit dosáhnout pomsty za události z prvního dílu. Kromě odkazů na starý svět autoři přisypávají plejádu nových reálií. Orkové již nejsou tupými roznašeči blech, transformovali se do podoby svébytné kultury s bohatou historií, zásadami a cíly. O jejich pohnutkách k ovládnutí světa nabídne hra vyčerpávající informace a je zřejmé, že černobílé dělení na dobro (lidstvo) a zlo (orkové) zůstane v osidlech dětských pohádek. Ke slovu se přihlásí i staří bohové. Ostatně svatyně Innose budou na každém rohu.

Pokud byli hráči ohromeni rozlehlostí prvních dílů, Gothic 3 jim podlomí kolena. Herní svět má být čtyřikrát rozsáhlejší než druhé pokračování i s expanzí. Mohutný svět si tak vyžádal rozdělení do tří tematických celků. Staré království Myrthana uprostřed připomíná dřívější Gothic – lesy plné zvěře, údolí, říčky a krajina proklátá mohutnými pevnostmi. Severní Nordmar je naopak říší chladu ohrazenou neprostupnými horami s celým spektrem zimních tvorů rázujících přes bílé planiny. Nehostinnost takového prostředí






U kovářů budeme opět bušit do žhavých čepelí



prý bude vyžadovat zvláštní ochranu proti chladu, ať již ze strany dobrodruhova vybavení (značkové brnění s podšívkou z fleece?) nebo speciálních schopností (o nich dále). Protikladem Nordmaru se stane Varant, poušť táhnoucí se až na jih k moři.

Říše možností

Vše navíc zastřešuje příslib, že výše popsaný svět bude skutečně žít. Dříve se mohl hráč volně potulovat po celé zemi a kdykoliv zemřít rukou / tlamou náhodného monstra. Nyní se budou bestie žrát navzájem a dobrodruhy v roli NPC potkáme i uprostřed divočiny. Virtuální potravní řetězec poštve mohutné ještěry či krokodýly proti nově zpracovaným ptačím scavengerům, kteří poslouží jako cvičný terč v začátcích. Inovace však jdou až za hranici inteligentních monster. Samotná města budou mít několik fází – svobodné, v obležení, ve vzpouře, a to vše ovlivní hráč podle toho, k jaké straně se přikloní. Osvobodí říši od uzurpujících orků, nebo převezme ideály chlupatého národa? Autoři zároveň vyzdvihují větší smysl pro realismus. Zprávy o hráčových činech se tak budou šířit o poznání pomaleji, což půjde využít v jeho prospěch.



Vývoj postavy ponese oceňované prvky postupného (a náročného) vývoje. Na počátku bude bublat šampaňské se zabitím malého vlka, kdežto na konci budou padat obři bez hnutí brvy. Zároveň tvůrci povolí čelisti svazující bojové možnosti. Hráč bude moci již od začátku efektivně používat všechny zbraně, ovšem mistrovství dosáhne jen s jedinou a mnohem později. Nakolik umí zacházet s tou kterou zbraní, nebude zobrazeno procentuálně, ale od každé větve se budeme moci naučit nové pohyby separátně. S tím souvisí také nově zpracované souboje. Ovládání bude přepracováno k blahu hráče i myši a nalezneme zde také bojová komba a speciální útoky. Podle předběžných informací budou komba připlouvat automaticky v závislosti na úrovni ovládání zbraně, kdežto speciální pohyby si vyžádají větší míru hráčovy interakce.

Učíme se dovednostem

Po boku klasických RPG atributů (síla, obratnost…) se premiérově objeví tzv. perky, naučitelné dovednosti, které budou fungovat velmi podobně jako jejich obdoba v postapokalyptickém Falloutu. Již v původní hře jsme se mohli vycvičit k rychlejšímu běhu. Zde se přidá na čtyřicet dalších schopností, jako zlepšení v boji proti určitému druhu protivníků nebo větší odolnost proti magii či chladu. Ruku v ruce s perky půjde volba povolání. Ke známé kovařině, alchymii a lovu se přidají tři další, podle směru, jakým se hráč vydá. Bude-li preferovat cestu orků, může se stát gladiátorem, zvýšit si tak reputaci a vydělávat peníze po arénách. Ostatně peníze budou hrát v Gothic 3 daleko větší roli. Budeme si za ně pořizovat nejen nové zbraně u kupců, ale také dovednosti u specializovaných učitelů. Samotné virtuální zaměstnání zde nebude jen kvůli pracovnímu úřadu, naváží na něj úkoly, ke kterým se hráč jinak nedostane. Lze si nechat uniknout např. lov unikátních monster?

Hrdina sám, ač ověšen řadou perků a schopností, s osudem světa mnoho nenadělá (pokud zrovna není Superman nebo George Bush), a tak mu nabídne pomocnou ruku hned šest různorodých frakcí, ke kterým se budeme moci přidat. Zmizí však šablonovitost, jakou s sebou neslo členství v kterékoliv dřívější gildě


Michael Stern, stálý spolupracovník Doupěte
Fanatický antisportovec se zálibou v dobrých filmech

NIGHT OF THE RAVEN – KONEČNĚ NA ČESKÉM TRHU

Bezmála dva roky po vydání německé verze přídavku k epickému RPG Gothic 2 se na náš trh dostává jeho anglický překlad zahrnující titulky i kompletní namluvení. Hráčům se tak otevírá zcela nová kapitola napínavého příběhu, která se odehrává nezávisle na původní zápletce. Černokněžník Xardas nás na počátku posílá prověřit proroctví o příchodu temného boha Beliara, a jak už to bývá, nezůstane jen u vizí, jež posedly nový řád mágů vody.



Expanze se po nainstalování integruje do světa Gothic 2 tak dokonale, jako by v něm byla od počátku. Nové lokace, postavy a nepřátelé jsou organicky zakomponováni do stávajícího prostředí a nádavkem je nám nabídnuta celá nová oblast jménem Jharkendar. Night of the Raven má všechno, co můžeme od správného rozšíření očekávat: nové zbraně, kouzla, úkoly, lokace a v neposlední řadě také razantně zvednutou obtížnost. Neanglofonní hráči by si zcela jistě neměli nechat ujít fanouškovské stránky www.g2tnor.wz.cz, na kterých právě probíhá dokončování českého překladu.

Hodnocení 8,5



JAK SE TĚŠÍME:


Skalní pevnost láká dobrodruhy


Kam až dohlédne strážní věž?









(templáři = boj s obouručním mečem, řád Innose = magie, apod). I ve službách nomádů se budeme moci vydat na cestu magie nebo se stát hrdinným rekem v naleštěné zbroji bojujícím za rebely.

V kontextu s magií se dočkáme asi čtyřiceti nových kouzel. Jelikož během příběhových peripetií pomalu selhává jedna magická větev, některá známá kouzla zmizí a na jejich místo nastoupí nová. Na ta nejmocnější však nenarazíme ve formě věčných run, ale pouze jednorázových svitků. Zároveň se po celém světě rozrostou magické svatyně, jediné místo, u nichž bude možné vyvolat mystické démony, mocné pomocníky v boji.

Sex… err, život ve městě

Prezentace Piranha Bytes na srpnové Games Convention odhalila střípky z rozmanité architektury rozlehlého světa. Ačkoliv autoři teprve nyní dávají dohromady funkční města, výsledek má velmi blízko k minulým dílům. Vesničané se věnují každodenní činnosti, řežou dřevo, kopou díry a nad tím vším bdí po zuby ozbrojení orkové připravení potrestat sebemenší náznak neposlušnosti. Střídání denních cyklů je samozřejmostí. Se západem slunce šichta končí a vesničané jdou na kutě. Zásadní novinkou je počet měst, který se rozšíří na úctyhodnou dvacítku. Autoři se však rozhodli zmenšovat a zpřehledňovat. Největší město v Gothic 3 bude zhruba poloviční ve srovnání s hlavním městem Khorinisu z minula. Díky tomu by se měl hráč v rozlehlém světě daleko lépe orientovat. Skalní kobkaře zřejmě zamrzí omezení rozlohy dungeonů. Slovy autorů: „Dáváme přednost většímu počtu menších dungeonů než několika málo velkým." Lze doufat, že v konečném výsledku nabudou jeskyně, doupata a kobky na různorodosti.

Gothic 3 by měl po vizuální stránce konkurovat neuvěřitelně vyhlížejícímu next-gen RPG TES: Oblivion. Americká Bethesda však oddělení grafiků bičovat nemusí. Ačkoliv Gothic vypadá přitažlivě, má co dohánět zejména co do animace postav a zvláštních efektů. Tvůrci vsázejí na poctivé 3D modely a ne náhradní postupy, jak objektům dodat na plastičnosti, například pomocí normálových map. Lidská postava tak bude čítat průměrně 12 000 trojúhelníků, což je na RPG úctyhodný

Orkové již nejsou tupými roznašeči blech, transformovali se do podoby svébytné kultury




Za každou správnou vesnicí čnají prastaré ruiny



DUEL – GOTHIC 3 VS. TES: OBLIVION

Příběh

Příběh Oblivionu o zavražděném císaři a otevření bran pekelných zní zajímavě, ovšem série The Elder Scrolls trpí rozvláčností zápletky zejména díky své rozsáhlosti a širokému záběru. Naopak výprava série Gothic upoutá hráče už při prvním kontaktu a protáhne jej nádherným světem.

Tip Doupěte: Gothic 3

Herní možnosti

Již TES: Morrowind byl světem bez hranic, kde jsme mohli celé měsíce plnit postranní úkoly a věnovat se nejrůznějším činnostem. Zatímco Oblivion by měl záběr zmírnit, aby jej pochytili i obyčejní smrtelníci, třetí Gothic se chystá svůj svět uvolnit. Budeme moci zabíjet NPC a okrádat je o klíčové předměty, učit se nová povolání a mnoho dalšího.

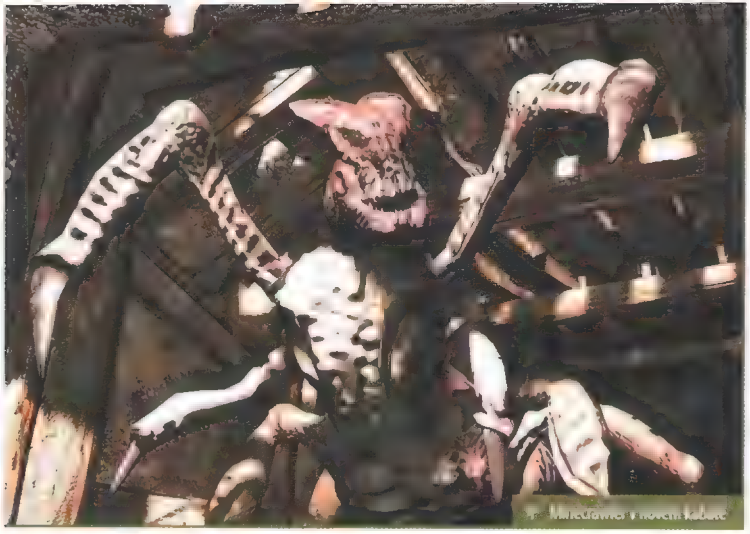
Tip Doupěte: Nerozhodné

Grafika

Ačkoliv statické screenshoty z obou her jsou nádherné, Gothic 3 se v pohybu představil v o chlup horším světle, zejména po animační stránce. Lze vysledovat jistý záměr autorů – Oblivion se soustřeďuje na detailní zobrazení postav v nablýskaných brněních, Gothic sází na exteriéry plné bohatých lesů a kopců.

Tip Doupěte: TES: Oblivion





počet. Rovněž každá hromádka kamení bude tvořena z jednotlivých kousků horniny, stejně jako budovy z bloků cihel a prken. Nejvíce se však designéři vyřádí na přírodě. Žádný automatický generátor, veškeré údolí a kopce budou vymodelovány ručně, pouze s realisticky vypadajícími stromy vypomůže modelovací subprogram Speed Tree. Ševelícímu listí bude sekundovat mimika postav režírovaná specializovaným nástrojem EmotionFX2. Herní engine bude mít co dělat, aby rozběhl hru na minimální konfiguraci s 2GHz procesorem, 512 MB RAM a grafickou kartou GeForce 3 a zároveň se obešel bez jediného nahrávání.



Rytíř v zářivé zbroji

Gothic 3 by se měl zavděčit všem. Milovníci série ocení nový svět a tradičně silný příběh, nováčci zase moderní grafiku spolu s herními možnostmi a větší volností. Dosud jsme nezmínili soundtrack, na kterém opět pracují Kai Rosenkranz z Piranha Bytes, bulharští skladatelé a německá folk-metalová skupina In Extremo. Ačkoliv má hra k finální verzi daleko, autoři se zuby nehty drží stanoveného data vydání. V souboji trojice Gothic 3, TES: Oblivion a Dark Messiah of Might & Magic poteče krev!

TĚŠÍME SE:
- Nový příběh
- Tři různá prostředí
- Volnější vývoj postavy
- Živý svět plný nepřátel a NPC
- Přepracované ovládání a inventář

BOJÍME SE:
- Animace postav
- Až přílišné rozlehlosti

Tradice, větší volnost, rozloha a silný příběh v nové fantastické říši. Takové bude jedno z nejlépe vypadajících RPG budoucnosti, které si bere za úkol potěšit jak fanoušky série, tak nové oběti fenoménu Gothic.

Matrix: Path of Neo

Sleduj bílého králíka

Žánr Akce :: **Výrobce** Shiny Entertainment :: **Vydavatel** Atari :: **Homepage** www.atari.com/thematrixpathofneo :: **Platforma** PC, PS2, Xbox :: **Datum vydání** Listopad 2005

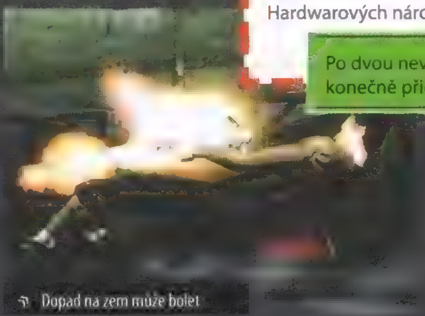
Slovo „kultovní" prochází v poslední době značnou inflací. Stačí větší návštěvnost, milionový rozpočet a film je označen za kultovní. Občas se ale nedá s podobným cejchem nesouhlasit, jako v případě trilogie Matrix, která si jej bezesporu zaslouží. Davová psychóza kolem počítačového světa již trochu utichla, možná ale za chvíli vypukne nová. Blíží se totiž vydání third-person akce s příznačným názvem Matrix: Path of Neo. Co se skrývá pod pokličkou?

TĚŠÍME SE:

- Nový konec
- Strhující podívanou
- Krvelačné boje
- Návrat do Matrixu

BOJÍME SE:

- Špatného konce
- Nedodržení data vydání
- Hardwarových nároků



Dopad na zem může bolet

Po dvou nevydařených pokusech snad konečně přichází pravý Matrix.

Velký Neo tě vidí

Vzpomínáte na slavný projekt Enter the Matrix? Hru nemastnou a neslanou, založenou jen na popularitě filmu. Prostě a jednoduše fiasko. O The Matrix Online nemluvě. Bratrům Wachovským, tvůrcům originálu, bylo asi trapné dvojí zprznění jejich díla. Možná i to se stalo podnětem, aby dali hlavy dohromady s vývojovým týmem Shiny, a zabránili tak další potencionální katastrofě. V Matrix: Path of Neo se převtělíme do jedinečného a vyvoleného Keanu Reevese. Ten je, jakožto Neo, probuzen telefonátem od tajemného Morphea. Nepřipomíná vám to něco? Jistě, takhle přeci začínal první Matrix... Ve hře se vydáme ve šlépějích všech tří dílů od začátku jedničky až téměř po konec trojky. Proč téměř? Závěr se dle slov autorů naprosto vymyká filmovému zpracování.

Logicky nemohou chybět nejslavnější scény. Trénink, výběr zbrojního arzenálu, obrovská přestřelka v hale a v neposlední řadě boj se stovkami agentů naráz. Na posledně jmenovanou pasáž se vyplatí těšit: autoři se chvastají, že náš čeká stejný počet agentů jako ve filmové předloze. Hra má být navíc protkaná cutscénami, nikoli však renderovanými. Filmové ukázky půjdou ruku v ruce s děním na obrazovce, což hře dodá další rozměr. Jedná se ještě vůbec o hru nebo právě hovoříme o ovladatelném filmu?

Systém Matrix: Path of Neo připomíná styl válečné akce Call of Duty. Každičký moment hry jede do detailu podle jakéhosi vnitřního scénáře. Přicházející situace a nepřátelé jsou naskriptováni do posledního puntíku. A přestože máte pocit, že jste se rozhodli podle své vůle, není to vůbec pravda: pouze vás tvůrci navedou na další vyšlapanou pěšinku. Hra bude disponovat hned několika konci a jen na vás záleží, do kterého „jízdního pruhu" se zařadíte.

Nechybí ani zpomalení času

Boj, to je kapitola sama o sobě a rovněž jedna z hlavních součástí hry. Soudě dle zveřejněných záběrů a materiálů budou stát za to. Jsou rychlé, dynamické a přitom různorodé. Široká škála speciálních pohybů, které se Neo postupně učí díky RPG prvkům, zahrnuje skoky, přemety, bojové chvaty, práci s katanou i se zbraněmi, a to vše je precizně ztvárněno.

Největší chvála ale patří grafickému zpracování. Autoři si dali záležet na strhujících efektech, obzvláště pak na známém módu bullet-time, kdy se čas zpomalí a Neo má dostatek prostoru pro patřičné reakce. Vypadá to, že vývojářská společnost Shiny Entertainment je na nás dobře připravena. Již nyní počítáme vteřiny do jedenáctého listopadu. V ten den totiž Matrix: Path of Neo spatří světlo světa.

NEO A JEHO NOVÉ SCHOPNOSTI

[illegible] schopnostmi. [illegible] obdarováni hned na počátku hry, [illegible] hrdina je nabude postupem času [illegible]

JAK SE TĚŠÍME:



Jiný konec Matrixu? I to bude součástí hry



A teď si, pánové, zatančíme tango

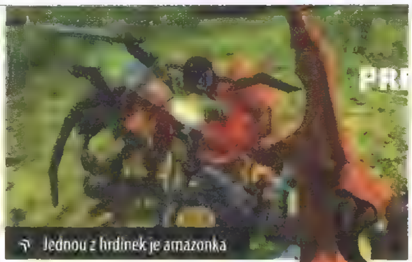


Nejlepší je předstírat mrtvého

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte


Svět Mage Knight přichystá nejedno překvapení


Trpaslík v celé své kráse


Jednou z hrdinek je amazonka



Mage Knight: Apocalypse

Připravte se na pouť, na jejímž konci čeká pětihlavý drak Apokalypsy



Žánr Akční RPG :: **Výrobce** InterServ :: **Vydavatel** Namco :: **Homepage** www.mageknight.namco.com :: **Datum vydání** Jaro 2006

Ladislav Nosákovec, stálý spolupracovník Doupěte
Jedinec postrádající základní pravidla slušného chování

Mage Knight je po celém světě jednou z nejuznávanějších stolních fantasy her. Ačkoliv u nás je techno-fantasy-šílenců (rozuměj hráčů) jen chabé minimum, ve světě je jejich zastoupení několikanásobně vyšší. Kde je spousta potencionálních zákazníků, tam přichází i konzumní produkt – v tomto případě počítačové zpracování Mage Knight: Apocalypse.

Hrdinové jdou na draka

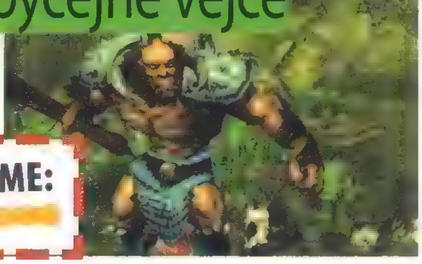
Fantasy bez příběhu je jako česká vláda bez krize. Dějová linie Mage Knight se sice omezuje na pouhý boj proti hlavním záporňákům, nicméně ve svém pozadí skrývá propracované a zajímavé detaily, které je škoda nechat si ujít. Temná role byla svěřena frakci Shyft, která hned na počátku všeho dění odcizila magické vejce. Vejce možná není obvyklým artefaktem, ve světě Mage Knight ale symbolizuje a udržuje celosvětový mír. Ze slepičího

Za vší zkázou stojí obyčejné vejce

produktu se vzestupem zla vylíhnul pětihlavý drak, všeobecně známý jako drak Apokalypsy. Jeho každým dnem rostoucí síla už nepředstavuje hrozbu jen pro blízké okolí, ale rovnou pro celý svět. Pro hráče z toho všeho plyne celkem předvídatelný úkol: vybrat postavu a šup zachraňovat svět. Pokolikáté už?

Výběr hlavního hrdiny přitom další vývoj hry ovlivňuje více, než se na první pohled zdá. Primární úkol každé z postav sice zůstává neměnný, herní prostředí je ale v závislosti na jejím výběru vždy odlišné. Každý z pětice charakterů (amazonka, noční bojovník, elf, trpaslík a mág) se tak pyšní vlastním světem, nepřáteli i vedlejšími questy.

Na začátku si také budete moci vybrat, zda chcete hrou proplouvat jako osamocený bojovník, či jako pouhý článek pětičlenné gildy. Jen na vás bude záležet, jestli svou skupinu vyplníte počítačem ovládanými spolubojovníky, nebo dáte přednost „živým" přátelům v podobě internetové hry. World of Warcraft je zkrátka pojem, kterému se ostatní RPG musí přibližovat. Mage Knight: Apocalypse se ale na rozdíl od úřadujícího krále MMORPG pyšní poměrně originálním systémem přerozdělování bodů hlavní postavy. Hra body dělí sama a přitom zohledňuje, kterým činnostem a hlavně v jakém rozsahu se věnujete.



JAK SE TĚŠÍME:

TĚŠÍME SE:
- Zajímavý příběh
- Skupinové putování
- Desítky nepřátel

BOJÍME SE:
- Licence stolní hry
- Neznalosti světa MK

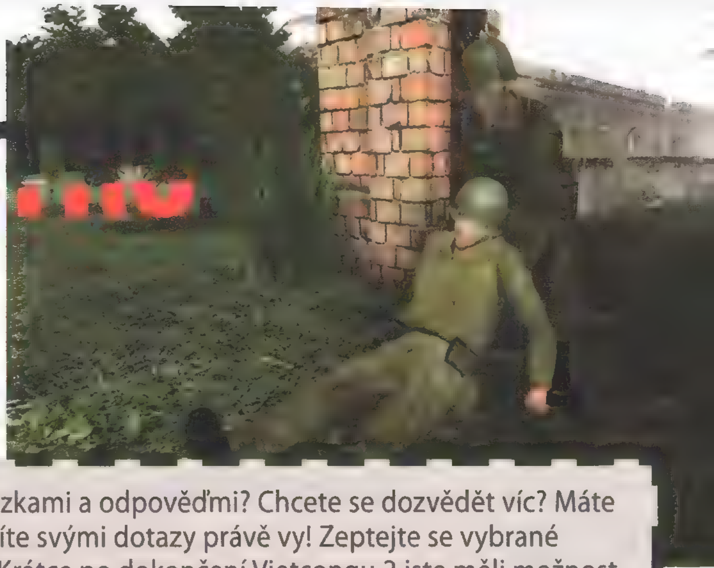
Přenést propracovaný svět stolního RPG do počítačové hry není jednoduché. Pokud se to však autorům podaří, bude mít konkurenční koncept pravidel Advanced Dungeons & Dragons důstojného sourozence.

Přes kostlivce a močály...

Délka Mage Knight by se měla vyšvihnout až k několika desítkám hodin čistého času. Těšit se můžeme na obsáhlou kampaň, rozprostírající se do šesti rozlehlých kapitol. Cestu budou lemovat desítky nepřátel, jejichž počet se v konečném součtu blíží stovce – všechny druhy jsou navíc věrně zpracovány dle stolní předlohy. Narazíme na nejrůznější zástupce fantasy havěti, od maličkých stínových mágů až po čtyřicet stop vysoké kyklopy.

Na informace o technickém zpracování jsou vývojáři skoupí. Jako útěcha musí posloužit okolní obrázky a především ujištění autorů, že je engine dostatečně silný a náležitě výkonný. Jednotlivá prostředí nevypadají špatně, s hlavními hrdiny se podíváme na vskutku zajímavá místa přímo typická pro rozlehlý fantasy svět: horské pohřebiště, opuštěné lomy, močály či starověké pyramidy. Do těchto míst ale určitě nezavítáme dříve, než na jaře příštího roku, kdy by měl Mage Knight spatřit regály obchodů.

Čtenáři NAOSTRO Jarek Kolář



Project Leader Vietcong 2

Nebaví vás číst stále stejné rozhovory s identickými otázkami a odpověďmi? Chcete se dozvědět víc? Máte jedinečnou možnost, seriál Čtenáři NAOSTRO totiž tvoříte svými dotazy právě vy! Zeptejte se vybrané osobnosti z herní branže na to, co vás opravdu zajímá! Krátce po dokončení Vietcongu 2 jste měli možnost zeptat se na cokoliv Jarka Koláře z brněnského Pterodonu

[?] Jak zpětně hodnotíte vaši dvouletou pracovní zkušenost v Německu? Pomohla vaší kariéře?

[!] Každá zkušenost pomáhá. Stejně tak mé působení v Německu pomohlo k tomu, že jsem po práci na lokálních českých adventurách zakusil fungování profesionálního studia. A to jak ve smyslu kladných vjemů v plánování práce, dokumentace, hierarchii firmy, marketingu a jednání s vydavateli, tak z hlediska aspektů, které ve firmě, v níž jsem byl zaměstnán, evidentně nefungovaly.

Nejdůležitějším přínosem však bylo, že jsem se v Německu seznámil s Michalem Janáčkem, se kterým jsem později založil Pterodon, s.r.o. tak, jak ho dnes znáte. A byly to především zkušenosti z naší práce v Německu, které nám vždy pomáhají řídit firmu co nejlépe.

[?] Jaký je v současnosti vztah mezi Pterodonem a Illusion Softworks?

[!] Náš vztah je po celých sedm let naší dosavadní spolupráce stejný – Illusion zajišťuje finanční investice a jednání s vydavateli, my pak práci na projektu. Do vývoje nám v Illusionu nikdo nezasahuje – vědí, že svoji práci odvádíme dobře.

[?] V jakých herních oblastech využíváte možností Illusionu?

[!] Z hlediska vlastního vývoje využíváme jejich špičkové zařízení na snímání pohybů (motion-capture). Tým IS testerů se stará o ověřování kvality našich her. Nejvíce však pro nás znamená určitá finanční bezstarostnost, kterou díky dobré spolupráci s IS máme.

Nemáme důvod opouštět Illusion Softworks

[?] Plánujete se do budoucna více osamostatnit, nebo nemáte důvod nic měnit?

[!] Zdá se, že společně vytvoříme minimálně jeden další projekt, zatím nemáme důvod měnit. Větší samostatnost není na dohled, neboť náklady na vývoj neustále stoupají a nezávislá studia jako Pterodon budou vždy odkázána na investora, který práci na projektu zaplatí.

[?] Mají vůbec malá studia šanci uspět tváří v tvář zvyšujícím se nákladům na vývoj her?

[!] Klíč k řešení problému s náklady není ve velikosti studia, ale ve schopnosti dělat dobré hry ve stanoveném čase. Pak je samozřejmě nutná velká dávka štěstí, aby se vytvořené hry podařilo prodat.

[?] Pterodon má za sebou třináct let existence, což už je doba vhodná k bilancování. Co se vám za tu dobu nejvíce povedlo a co šlo udělat lépe?

[!] Je pravda, že první projekt pod hlavičkou původního Pterodon Software začal vznikat před třinácti lety, ale já historii Pterodonu datuji až od roku 1997, kdy jsme s Michalem oficiálně založili vývojářské studio Pterodon, s.r.o.

Pokud mám bilancovat, největší úspěch vidím v nalezení týmu lidí, který Pterodon má. Pterodon nejsem jen já, ale v tuhle chvíli třicet vynikajících odborníků na vývoj počítačových her, z nichž většina pracuje v odvětví více jak pět let. Milí kolegové, pokud čtete tento rozhovor, chtěl bych vám touto formou poděkovat za vše, co jste pro Pterodon udělali. Zbylé záležitosti vyřešíme u mě v kanceláři... :-)

A co by šlo udělat lépe? Myslím, že vše jde udělat lépe. Začněme od našich herních projektů, které jsme vždy propracovali do nejmenších detailů. Současně máme ale pokaždé pocit, že by to šlo příště udělat ještě lépe. Abych byl stručný, potřebujeme vylepšit: plánování, organizaci, navrhování, technickou a výtvarnou stránku, produkci, efektivnost, komunikaci... No věřte, je toho hodně, ale pracujeme na tom.



PROFIL OSOBNOSTI

Jarek Kolář je jedním ze spolumajitelů brněnského týmu Pterodon, které při tvorbě her spolupracuje s tuzemskou tvůrčí jedničkou – Illusion Softworks. Dohromady vyprodukovali několik her, například Flying Heroes či Vietcong. Rozhovor vznikl těsně po dokončení druhého dílu Vietcongu, při jehož vývoji zastával Jarek funkci vedoucí projektu.

Jarek začal s PC už od roku 1990, kdy se pokoušel o programování a grafiku. V roce 1992 došlo k setkání s programátorem Petrem Vlčkem, následnému založení týmu Pterodon Software a zahájení tvorby adventury Tajemství Oslího ostrova, na níž se Jarek podílel coby grafik a designér. V roce 1994 byla hra dokončena, došlo k navázání spolupráce s Petrem Vochozkou a vydání Tajemství právě přes Petrův Vochozka Trading. Během téhož roku vytvořil tým Pterodon ještě adventuru 7 dní a 7 nocí.

V roce 1995 Jarek navázal díky Petrovi spolupráci se Stephanem Piaseckim (dříve pracoval v BlueByte jako autor příběhu Battle Isle 3, později v Black Legend GmBH) a spolupracoval na adventure To Hell and Back. Následujícího roku se Jarek oficiálně odstěhoval do Německa, kde pracoval ve firmě Virtual X-citement GmBH (někdejší Black Legend), a ukončil práci na To Hell and Back. Jarek navázal spolupráci s programátorem Michalem Janáčkem a grafikem Michalem Mariánkem, aby spolu pracovali na hře Akte Europa, kterou dokončili v roce 1997.

V roce 1998 se Jarek vrátil zpět do Brna, kde s Michalem Janáčkem založil Pterodon s.r.o. Pro německou firmu ještě Pterodon spoluvytvářel realtime strategii Hesperian Wars, a především navázal styky s Illusion Softworks. Následně došlo k rozšíření členů týmu a tvorbě hry 3D akce Flying Heroes, která vyšla v roce 2000. Poté začaly práce na Vietcongu, který v podstatě zaměstnává tým Pterodonu dodnes. Po Vietcongu (2003) přišel datadisk Fist Alpha (2004) a konzolové Purple Haze (2004). Jarek Kolář je ženatý a má dvě děti.

[?] Jaké jsou dlouhodobější cíle společnosti? Hodláte zůstat věrni v prvé řadě PC platformě?
[!] Dlouhodobý cíl společnosti je stabilizovat vývoj her, abychom odbourali stres, napětí a zbytečné chyby a zůstala nám holá kreativní radost nad vývojem našich her. A samozřejmě chceme, aby naše hry byly ty nejlepší z nejlepších. Rozhodně jsem stále přesvědčen o tom, že jednou uděláme hru, která změní svět.

V budoucnu nás určitě čeká i vývoj na konzole. I já jsem si tyhle mašinky oblíbil, ale pravdou je, že je vývoj na nich trošku komplikovanější.

Fandím Xboxu 360

[?] Jak osobně vidíte „souboj titánů" PS3 vs. Xbox 360?
[!] Ačkoliv PS2 je rozšířenější než Xbox, pevně doufám, že Xbox 360 bude mít větší úspěch. Jakožto vývojář a dlouholetý příznivec PC zcela otevřeně fandím Microsoftu.

[?] Pamatujete si ještě, při jaké příležitosti jste vymysleli hru z prostředí vietnamské války, tedy konfliktu, který byl do té doby v herním světě tabuizován?
[!] No, když si vzpomenu na mé znalosti o vietnamské válce v době, kdy jsme začínali, musím se usmát – ani jsem pořádně nevěděl, kde se Vietnam nachází. Takže o nějakém tabuizování nemohla být řeč, prostě jsme se pustili do výzkumu s tím, že hráčům dáme okusit autentickou porci historie. Myslím, že přesně to se nám podařilo na výbornou.

[?] Proč jste se rozhodli vytvořit pokračování Vietcongu?
[!] Připadlo nám, že jsme v daném tématu neřekli vše. Velmi nás povzbudily reakce hráčů, hlavně pak příznivců multiplayeru, jehož úspěch jsme nečekali. Také touha udělat hru znova a lépe měla na rozhodnutí vliv, zejména po strastiplných třech letech vývoje původního Vietcongu.

[?] Jak jste spokojeni s prvními recenzemi Vietcongu 2? Myslíte si, že dvojka překoná v hodnocení svého předchůdce?
[!] Zatím se objevily pouze dvě recenze, takže je asi předčasné říkat, zda jsme spokojeni, či nikoliv. Obě recenze navíc vyšly na žhavé domácí půdě – v Levelu a v Doupěti. Ačkoliv jejich hodnocení naznačuje, že recenzenti měli radši původní Vietcong, jsem přesvědčen, že hlavně v zahraničních médiích dvojka svého předchůdce v hodnocení překoná. Ale abych byl upřímný, jsem jeden z mála v týmu, kdo si to myslí.

PŘÍŠTĚ: KAMIL GRIC, ŠÉFREDAKTOR, DOUPĚ



I když se to možná nezdá, Doupě již za několik týdnů oslaví své první narozeniny. Místo dárků oslavenci chceme dát dárek vám. Do horkého křesla NAOSTRO usedne Kamil Gric, šéfredaktor časopisu.

Kdože vlastně šéfuje Doupěti? Kamil se narodil 29. října 1985, přesně v den, který předurčili sami lékaři coby datum jeho vylíhnutí na svět. Znamení štíra mu přisoudilo mnohé vlastnosti, které (jak on sám tvrdí) jsou pro něj typické – přehnanou upřímnost, ambicióznost, odhodlání a také řadu méně příjemných charakterových rysů. Kamil sám přiznává, že dokáže být v mnoha věcech až přespříliš tvrdohlavý. Ve svém životě potřebuje podle vlastních slov několik věcí – pevné zdraví, rodinu, přátele a možnost seberealizace. V mládí se kromě hraní her, které ho baví dodnes (například si libuje v nájemných vraždách série Hitman), věnoval také několika sportům, dodnes si rád zahraje cokoliv z trojlístku fotbal, florbal, squash. Zároveň s prací se snaží vzdělávat – dálkově studuje Fakultu sociálních studií v Brně.

Náchylnost k psaní objevil Kamil již v raném dětství, kdy za pomoci mnoha starších kamarádů vydával několik vlastních školních časopisů. Jeho kariéra na profesionálním poli započala spoluprací s časopisem Mobility, pro který sepsal několik tématických článků, recenzí a několik měsíců také připravoval obsah jedné z rubrik v něm vycházejících. Poté však již jeho kroky směřovaly ke hrám – na začátku roku 2001 se stal pravidelným externím dopisovatelem magazínu Doupe.cz, aby později převzal šéfredaktorské povinnosti. Z internetového média loni přesedlal do oblasti tištěných časopisů a na trh uvedl Doupě, magazín všech hráčů, jenž zanedlouho slaví rok své existence.

Své dotazy můžete Kamilovi posílat do **12. listopadu 2005**. Na vaše dotazy čekáme na emailu **naostro@doupe.cz**. Tvůrce nejoriginálnějších otázek odměníme celoročním předplatným. Tentokrát jej získává Petr Stejskal. Rozhovor najdete v příštím čísle časopisu.

Chystáme další mise do Vietcongu 2

[?] Nejvíce stížností asi směřuje na neuspokojivou délku hry – neplánujete v následujících měsících např. zveřejnit další mise?
[!] Krátkost hry pro jednoho hráče není v žádném případě problém. Myslím, že v dnešní uspěchané době je lepší intenzivnější prožitek při hraní relativně krátké hry, než hráče trápit desítkami hodin hratelnosti nevalné kvality. Při existenci kvalitní hry pro více hráčů pak jakékoliv vnímání délky odpadá, neboť hráč si může kvalitní zážitek dopřávat téměř neustále. Nicméně na dalších misích se už pracuje, ale jak to nakonec dopadne, záleží na našem vydavateli.

[?] Proč došlo k tak razantní změně v poměru sil mezi singleplayerovou kampaní a multiplayerovou částí?
[!] Po multiplayerové katastrofě ve Flying Heroes (nejvíce hrálo hru 4 lidí online) jsme u původního Vietcongu úspěch nečekali. Ačkoliv jsme se snažili hru více hráčů obohatit o co nejlepší nápady, brali jsme ji jako povinný přívěšek k singleplayeru. Díky překvapivé popularitě týmových módů Vietcongu jsme se rozhodli tento aspekt hry ve Vietcongu 2 co nejvíce podpořit.

[?] Kolik hektolitrů kávy jste během vývoje hry vypili?:-)
[!] Nepočítaně. A koly snad ještě více, tedy alespoň já. Ale v den gold masteru (finální verze hry) Vietcongu 2 jsem si dal předsevzetí, že už tuhle přeslazenou kofeinovou limonádu pít nebudu. Věřím, že alespoň do dalšího dokončování mi slib vydrží...



[?] Co vlastně dělá herní studio pár dní/týdnů po dokončení finální verze hry? Odjíždí na půl roku na Mallorcu, jak by naznačovaly některé poznámky v herních časopisech?
[!] Vzhledem k dobré organizaci práce už většina členů týmu na Mallorce / v Itálii / Chorvatsku / na Vysočině / Brněnské přehradě byla v létě, a tak se mohou v těchto sychravých měsících věnovat vyvíjení špičkových herních produktů. Ti přepracovaní si užívají krátké podzimní rekonvalescence a my vyvolení sedíme dnes v noci v kanceláři a děláme zajímavé rozhovory a tisíce jiných důležitých věcí, bez kterých by studio nemohlo fungovat. Cože naznačovaly ty poznámky v herních časopisech…?:-)

[?] Kdyby bylo rozhodnutí jenom na vás, rozjel byste vývoj Vietcongu 3?
[!] Pokud bych si měl vybrat mezi uzavřením studia a vývojem Vietcongu 3, rozhodně bych volil VC3. Pokud by rozhodnutí bylo jen na mně (a já zároveň disponoval tuctem pytlů bankovek s tatíčkem Masarykem), určitě bych rozjel vývoj propracovaného RPG – třeba z prostředí vietnamské války, kdo ví…

[?] Je pro menší studio výhodnější soustředit se na jeden typ her, nebo žánry střídat? Jinými slovy: dočkáme se někdy od Pterodonu například propracovaného RPG?
[!] Myslím, že pro menší studio je rozhodně nejvýhodnější soustředit se na špičkově udělané hry, které se výborně prodávají. O tom není sporu. Rozhodnutí o žánru a typu hry však nedělá menší studio, nýbrž investor. Zkusme tedy hádat, pro co se movitý finančník rozhodne? Pokud má rád riziko a nejistotu, určitě bude chtít financovat projekt jiného typu hry ve zcela odlišném žánru. Jinými slovy – vývoj propracovaného RPG ani adventury v dohledné době od Pterodonu nečekejte.

PETER JACKSON'S KING KONG



Za pět minut dvanáct dorazil do redakce herní King Kong, aby nás definitivně přesvědčil, že si nemáme hrát s obřími opičáky

Existuje jen málo důvodů, proč vynechat první den tuzemského Invexu. Ten můj má jméno King Kong. Obří lidoop a hit vánoční sezóny rozpoutal v tiché kanceláři zuřivé atmosférické peklo, které definitivně rozmetalo všechny obavy a pochybnosti. Možná není nejhezčí na světě, snad má mnoho společného s perským princem a místy zbytečně zápolí s kamerou. To vše mu ale po pár minutách rádi odpustíte.

V temnotě džungle

Když Peter Jackson s definitivní platností potvrdil návrat chlupatého King Konga na stříbrná plátna, Ubisoft se chytil příležitosti a novináři začali čuchat velké překvapení – zvlášť, když se v kolonce vedoucího projektu objevil Michel Ancel, jehož poslední počin Beyond Good & Evil považujeme v redakci za nejméně doceněnou hru posledních let. Herní inkarnace Jacksonova filmu částečně sleduje stopu i směr, jakým se vydá film, a kolem něj rozplétává vlastní nitky. Protože jsem ale svázán slibem mlčenlivosti a do uvedení filmu musí zůstat velká část příběhu hlídaným tajemstvím, posloužím vám jen základní kostrou příběhu, která však pro uvedení do děje (a vás do správného varu) bohatě postačí.

Filmařská krize patří k Hollywoodu stejně jako Laurel k Hardymu. Co si také budeme povídat: vždyť pokud chcete zajímavý materiál k natáčení, musíte ho sami najít, obstarat zkušeného scénáristu i pohlednou herečku do hlavní role. Ambiciózní Carl Denham (ve filmu ztvárněný Jackem Blackem) se po boku svého štábu vydává na ostrov lebek (Skull island), aby zde našel a zplodil filmový hit století. Pohodlné kanceláře a (ne)bezpečné ulice New Yorku jsou však po několika minutách zapo- [illegible] nejen dinosauři, ale také chlupaté monstrum o velikosti menšího mrakodrapu. Nepohrdne žádnou laskominou, zvláště proudí-li v ní dostatek krve. Dnes večer jej ale čeká cosi speciálního: nově objevená herecká hvězda Ann. Poklidná večeře se mění v „lido-opičí" love story a není to jediné překvapení, kterým vám King Kong vyrazí dech.

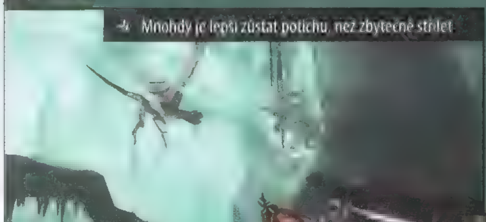
Ann neučarovala jen opičímu muži, jehož obličej i zatuchlý dech mě asi bude týdny děsit ze spaní. Uzmula si i srdce Jacka Driscolla, člena filmařského štábu, a celá hra se v okamžiku mění v souboj dvou nápadníků o náklonnost a život jediné dívky. Právě tak by zněl idylický popis herní zápletky pro dívčí časopis nebo populární harlequinky. King Kong nerozpoutává hluboké citové dilema, které známe z japonských her, ani se nás nesnaží nudit přehnaným rozborem situace a emocí. Staví před vás děsivou atmosféru, v níž jde o jediné – přežít.

Ohlasy z hraní demoverze odsuzovaly King Konga jako kopii již dobře známého: přehledly ale řadu inovací, na jejichž počátku stojí staré známé heslo „několik her v jedné". V jednom z rohů pomyslného ringu stojí Jack, odhodlaný za každou cenu zachránit ženu svých snů, v druhém obří King Kong, jenž se nehodlá vzdát zbrusu nové samičky. Diváky a třetího v bitvě utváří nekompromisní zástupci fauny. Jaká role byla přisouzena hráči? Ztvární rozhodčího? Něco na ten způsob. Tvůrci nás jako kůl zarazili doprostřed celého dění, aby se naše identita a náklonnost několikrát přelila z jedné strany na druhou.

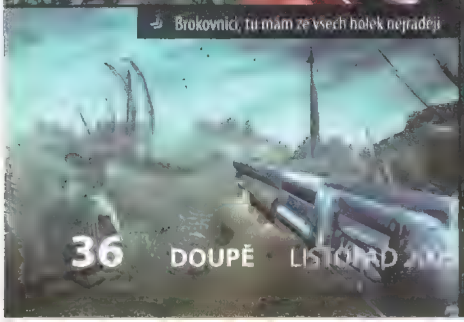
Boj o vlastní život

Michel Ancel zvolil nezvyklou cestu i koncept, který ale ve finále nezklamal. Zatímco se mise v roli Jacka zvrhnou v úprk a boj o přežití, King Kong chrání svou lásku před hladovými dinosaury, abyste v pozdější fázi hry konečně opustili ostrov a vrátili se domů, do zářícího a živelného New Yorku. První hodiny hry ale nečekejte od King Konga více než plánovanou návštěvu hluboké džungle, která v sobě skrývá divokou faunu, flóru i možná překvapení. Ve vzduchu je cítit úzkost a místo zuřivé akce vás čeká strach, útěk a bránění sebe sama.

Budete se plížit džunglí za tichého šepotu listí, poslouchat zuřivý řev dinosaurů a to vše s kusem dřeva v ruce. Jackovým nástrojem není jen ruční samopal



Mnohdy je lepší zůstat potichu, než zbytečně střílet



Brokovnici, tu mám ze všech holek nejraději



Žánr Akce z pohledu první a třetí osoby :: **Výrobce** Ubisoft :: **Distribuce v ČR** Cenega :: **Homepage** www.kingkonggame.com :: **Platforma** PC, PS2, Xbox, GC, PSP, Xbox 360, PS3 :: **Minimální konfigurace** Procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta :: **Lokalizace** Titulky :: **Cena** 999 Kč



OD RAYMANA K OBŘÍMU OPIČÁKOVI



Nic není zadarmo. Když si měl Peter Jackson plácnout s Ubisoftem, který toužil po právech na herní ztvárnění King Konga, přišel s netradičním požadavkem – za hrou musí stát Michel Ancel, herní designér a producent, který je znám jako stvořitel legendárního Raymana. Přestože jeho jméno mnoha z vás jistě nic neříká, je Ancel považován za jednoho z nejtalentovanějších vývojářů současnosti a svoje nesporné kvality prokázal naposledy na konci roku 2003, kdy světu dal hru Beyond Good & Evil. Přestože kritika byla nadšena a Beyond Good & Evil se zařadilo mezi nejlépe hodnocené tituly roku, zůstává zřejmě nejméně doceněným titulem posledních let.

Výčet titulů, na kterých pracoval Michel Ancel:
Rayman (1995)
Tonic Trouble (1999)
Rayman 2: The Great Escape (1999)
Rayman Arena (2001)
Rayman 2 (2001)
Rayman 3: Hoodlum Havoc (2003),
Prince of Persia: The Sands of Time (2003),
Beyond Good & Evil (2003)
Peter Jackson´s King Kong (2005)

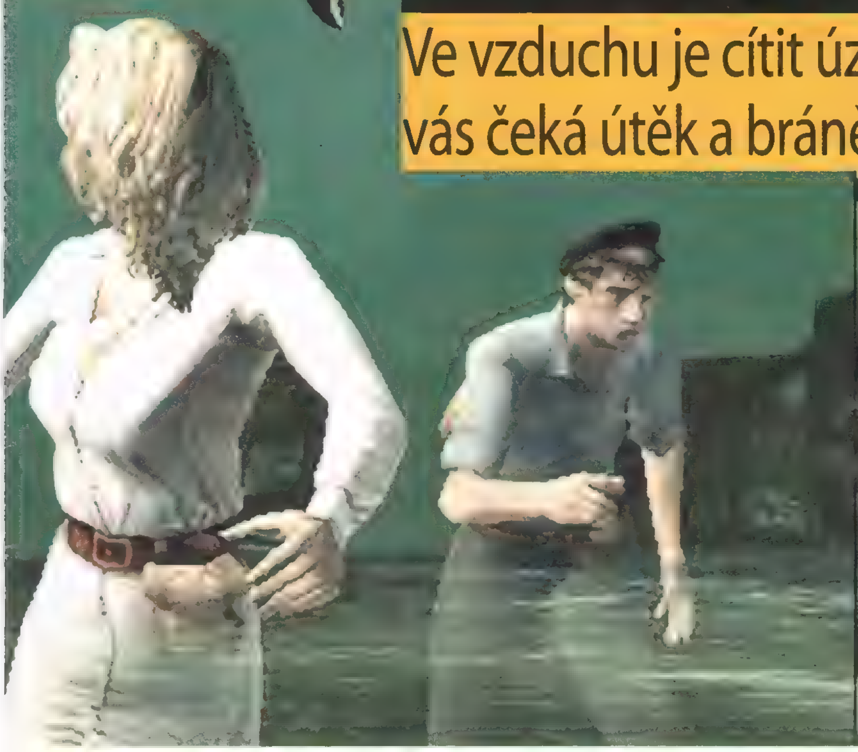


Kamil Gric, šéfredaktor
Mesiáš Doupěte se slabostí pro brunetky a vlašské ořechy



Nevinné sjíždění řeky? Kdepak

Ve vzduchu je cítit úzkost a místo akce vás čeká útěk a bránění holého života





Hoří a já hykám



A zase jednou utíkáme

nebo brokovnice, která funguje spíše jako ozdoba garderóby, ale především primitivní dřevěný oštěp ostrovních kmenů. Být v Jackově roli a hrát s jeho postavou je jako vtělit se do malé myšky, kterou zavřete do pokoje s tuctem koček. Tvůrci rozvíjí atmosféru (a její dominantní prvek – strach) s ladností krasobruslařů a servírují vám nejen akčnější pasáže (jako je sjezd divoké řeky), ale také taktičtější momenty, kdy vám jen břitké uvažování zachrání život. V jedné z herních situací se dostanete do spletité lokace plné rozzuřených velociraptorů, křovin a kamenů, abyste se jim pomalým přesunutím z jednoho úkrytu do druhého elegantně vyhnuli. Adrenalin v žilách nebezpečně stoupá, znervózňují vás rozzuření dinosauři, a hráč má z ničeho nic veškerou odvahu zpět v kalhotách.

Být v Jackově roli je jako vtělit se do myšky, kterou zavřete do pokoje s tuctem koček

Naštěstí i naneštěstí stráví Jack velkou část hry se zbytkem štábu po boku: lidští spolubojovníci mohou být dobrým pomocníkem v boji (především poslouží k odlákání nepřítele), stejně tak ale mnohé situace zbytečně komplikují. Jakmile se Jack ocitne sám, může hráč více uplatnit stealth prvky: hledání vhodného úkrytu, pomalý pohyb a vlastní představivost i neotřelé nápady. K odlákání nepřátelských predátorů poslouží např. svačinka v podobě malých dinosaurčat, které nejprve napíchnete na oštěp a poté krvavý pokrm odhodíte vstříc hladovým monstrům. King Kong ale obsahuje spoustu dalších momentů, které si nevymažete z mysli: pochodující zástupy brontosaurů, obrovské a léty sešlé chrámy, procházení úzkými cestičkami, skalní soutěsky apod.

KING KONG Z ROKU 1933

První snímek zabývající se osudy přerostlého chlupáče spatřil světlo světa roku 1933 a je dodnes považován za jeden z vrcholů filmové tvorby. Převážná většina filmu se odehrává na dalekém ostrově, jenž vzdáleně připomíná Spielbergův Jurský park. King Kong se ještě v dětských letech dostane do společnosti stegosaurů, brontosaurů a další ještěří havěti. Za geniální je považována scéna, v níž se proti sobě postaví obří King Kong a zuřivý tyranosaurus. Divácké emoce kulminují ve chvíli, kdy King Kongovi mizí pod tlapami výškové budovy New Yorku.



Vaším nepřítelem přitom nejsou jen hladoví dinosauři, obrovské stonožky nebo otravný hmyz (pravda, větší a nebezpečnější, než na který jsme zvyklí), ale i samo nepřehledné a nehostinné prostředí džungle. Nečekejte kochání se nádhernou krajinou a flórou: déšť, mlha, noc, všeho si užijete do sytosti. I zde však platí, že soupeře lze změnit ve spojence: rozzuřené dinosaury můžete zabít velkými balvany (stačí kameny trefit a tím uvést do pohybu), můžete je zmást pohybem v terénu nebo zapálit okolní trávu. Stačí jen uvažovat a sledovat okolní krajinu. Pokud se ale necháte pohltit atmosférou hry stejně jako já, návštěvu džungle jednou provždy vyškrtnete ze seznamu svých snů – ať už bude ve hře pracovat pro, nebo proti vám.

Srkejte atmosféru plnými doušky

Nemusel jsem nic říct a vy jste již jistě pochopili: King Kong stojí i padá na budování atmosféry, která překrývá jiné drobnosti a nedostatky. Filmovému nádechu hry dokonale pasuje absence interface. Hrajete-li za Jacka, jeho zdravotní stav vám prozradí tep, rychlost dýchání, zhoršení pohybu a především pak zčervenání obrazu. King Kongovi se na těle objeví krvavé šrámy, začne kulhat a jeho útoky jsou rázem pomalejší. Přesto je chybějící ukazatel zdraví často matoucí a frustrující: jistě by jej pro své pohodlí ocenil nejeden hráč. Odstranění interface ale nebylo jen nepromyšleným nápadem. O stavu munice vás informuje sám Jack: po přestřelce se zmíní, kolikrát stačil vystřelit. Logicky chybí i středový kříž, střelba je ale i bez něj dostatečně přesná, přestože proti některým monstrům vám pistole ani brokovnice nepomůže. Jako obvykle můžete využít i pohledu přes mířidla.

Hovořil jsem o pomyslném ringu a stále vám nepředstavil druhého zápasníka. Na rozdíl od Jacka (malý David) je King Kong (velký Goliáš) pořádnou horou masa a chlupů. S jeho příchodem na scénu se mění vše – pohled z vlastních očí nahrazuje third-person kamera a s ní také přichází



první problémy. Jsou situace, kdy vás bude nepředstavitelně štvát její tupé, statické upevnění, které se negativně projevuje na přehlednosti scenérie.

King Kong ve hře nefiguruje pouze v roli obří mlátičky. Budete s ním přeskakovat z jednotlivých platforem, šplhat po skalách a chránit čest i bezúhonnost slabé Ann. Tvůrci si byli dobře vědomi i drobných detailů, a tak se obří lidoop pohybuje při přeskakování těžkopádně, hráč pociťuje jeho váhu i ohromnou sílu. Chlupaté monstrum ale není žádná hlavička. Zatímco v kůži Jacka musíte používat rozum a taktiku, opičákovy mise jsou bestiální a násilné. Nesčetněkrát se dostanete do situace, kdy budete rozbíjet hlavy obřím tyranosaurům, abyste museli vzápětí vyřešit malý (ale opravdu malý) puzzle či hádanku (typicky převrácení plošiny, kamenů apod.). Boj je přitom velmi brutální, King Kong máchá svýma obříma rukama a pohlavkuje nepřátele silou, kterou by mu záviděl i Superman. K dispozici jsou dva hlavní útoky a možnost chytnout nepřátele hezky pod krkem, vše přitom můžete kombinovat do podoby účelných komb.

Víc než jen filmová hra

Dlouho jsme si mohli lámat hlavu, jakou cestou se filmařský i herní tým King Konga vydá. Zvolil tu nejlepší možnou a k tomu nepotřebujeme znát všechny verze scénáře ani zamítnuté herní koncepty. Herní King Kong se vydal vstříc hutné atmosféře a filmovému podání, které mu dokonale sedne. Ať už se budete klepat strachy v úkrytu, nebo se kochat grafikou a efekty (jako je efektní rozmazávání obrazu), stále budete součástí uceleného herního děje, kterému jen výjimečně dochází dech. Stačí jen dvě slova, která dokáží s mistrovskou přesností vyjádřit celou hru. Ta slova jsou „strhující podívaná".

Nevím jak vy, ale já jsem spokojen.



VERDIKT 8,8

+ Hutná atmosféra
+ Plížení a úprk v kůži Jacka
+ Bestiální mise za King Konga
+ Skvělé grafické efekty
+ Ozvučení

− Problematická kamera

Pokud jste byli stejně jako já skeptičtí a herního King Konga se obávali, je čas odhodit nejistotu stranou. Nabízí se nevšední zážitek, který vám nesmí proklouznout mezi prsty.

KONKURENTI: PoP: Warrior Within 8,0 | Brothers in Arms 9,4 | Beyond Good & Evil 10



Quake 4

Tentokrát je to válka

Na domovskou planetu agresivní mimozemské rasy Stroggů jsme se již v minulosti podívali (Quake 2, PC a PS1, 1997). Tehdy jsme ale zažili klasickou koridorovou střílečku, žánr proslavený a dovedený k dokonalosti právě tvůrcem hry, týmem id Software. Nejnovější díl akční ságy však přináší poněkud odlišný zážitek. Pod dohledem id Software pro nás tentokrát jejich kolegové z Raven Software připravili futuristickou variaci na téma Call of Duty: hollywoodsky velkolepá válečná akce nabitá filmovými okamžiky.

Vhodné pro: Fanoušky hollywoodských filmů a H.R. Gigera

> Doom 3 přinesl hororový zážitek, Quake 4 filmovou futuristickou válku

Film vlastníma očima

Aby hollywoodská podívaná splnila svůj účel, musí stát na povedeném příběhu. Klasické klišé „jeden mariňák je tvrdší než celá planeta mimozemšťanů / démonů / zombií" se tentokrát nekoná… nebo alespoň ne tak jednoduše. Z hlediska hratelnosti lze Quake 4 projít bez jakékoliv asistence vašich spolubojovníků (platí pouze pro nižší obtížnosti – na těch vyšších jste vděční za každý živý štít či ušetřený náboj ve vaší zbrani). Hra se tedy nijak nepodobá taktickým akcím typu Brothers in Arms. Přesto budou lidští spolubojovníci prakticky neustále po vašem boku. Nemáte nad nimi žádnou přímou kontrolu, ale pokud si stoupnete před zdravotníka, doplní vám zdraví. Technik vám pro změnu opraví štíty (energetické brnění podobné tomu ze hry Halo). A v několika případech vám spřátelený voják vylepší některou z vašich zbraní o lepší kadenci, zaměřování a další funkce. Především však vaši spolubojovníci svými dialogy a chováním umocňují válečnou atmosféru hry.

Příběh přímo navazuje na Quake 2 (první a třetí díl vypráví jinou zápletku). V jednom z mnoha lidských vesmírných křižníků se jako desátník Kane (výslovnost podobná jménu „Kain" získá v příběhu zajímavý rozměr) účastníte výsadku na domovskou planetu Stroggů (Borgy ze Star Treku inspirovaná rasa se společným vědomím, využívající lidská těla pro stavbu kybernetických vojáků). Výsadek může proběhnout především díky zásluhám hlavního hrdiny druhého dílu, který na konci vyřadil z provozu meziplanetární dělo. Klišé stovek výsadkových člunů prolétávajících atmosférou planety v husté protiletecké palbě opět zabírá a začátek hry je slušně adrenalinový. Po havárii popadnete svoji pistoli, postavíte se nejistě na nohy a rozhlédnete se po válečném pekle okolo vás: těla lítají vzduchem, protiletecké kanóny češou oblohu posetou lidskými i mimozemskými stíhačkami, země se otřásá pod souboji bojových

PŘÍBĚH VS. FPS?

Silný příběh je stále ingrediencí, která v FPS hrách chybí. Nejblíže se zatím dostal Half-Life a Halo 2, nicméně oproti jiným žánrům jsou hry z vlastního pohledu pořád příběhově pozadu. Přitom právě skloubení strhujícího scénáře s pohledem vlastníma očima dává zřejmý prostor pro nejsilnější herně-filmový zážitek, jaký si můžeme přát. Proč jsme se jej nedočkali? Někteří tvrdí, že fanoušci her z vlastního pohledu jsou jednodušší lidé, kteří zkrátka chtějí jen střílet, střílet a… střílet.

Já si to ale nemyslím. Proč byl Doom 3 tolik vyzdvihován za atmosféru nebo Morrowind za propracovanost herního světa? Quake 4 posouvá hranice kvality příběhu v FPS o další krok dále: velkolepé filmové momenty v duchu Call of Duty spojuje jeden hlavní hrdina a jeho napínavý příběh. Není to sice nic na úrovni Metal Gear Solid nebo Final Fantasy, ale rozhodně je zážitek ze scénáře silnější, než ve zmiňovaných Half-Life a Halo 2.



◄ [illegible] od plastické [illegible]



PŘISTÁNÍ HANIBALA

Jednou z nejvýpravnějších scén ve hře je přistání vesmírného křižníku Hanibal na povrchu planety.



Když se poprvé vynoří nad vaší hlavou, ani se nezdá tak veliký.



Ale jak křižník klesá na planinu před vámi v oblacích vířícího prachu, dochází vám, jak gigantická loď to je.



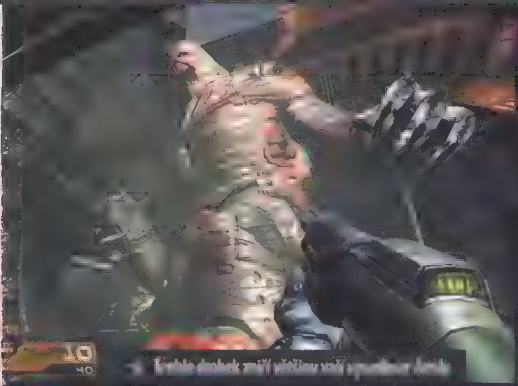
Dojem se ještě umocní poté, co se vydáte k nakládací plošině vyklopené z jeho „břicha".



Až vlezete dovnitř, najdete tam nekonečné chodby a hangáry, naplněné výsadkovými loďmi, tanky a vojáky.

Žánr Válečná sci-fi FPS :: **Výrobce** Raven Software :: **Distributor v ČR** CD Projekt :: **Homepage** www.quake4game.com :: **Platforma** PC, Xbox 360 :: **Minimální konfigurace** Procesor 2 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta, 2,8 GB na HDD :: **Lokalizace** Žádná :: **Cena** 1 999 Kč

Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce



[illegible]



H.R Giger by měl radost

robotů a tanků, vojáci v zákopech řvou jeden na druhého a umírají. Call of Duty v budoucnosti.

Během strhujícího úvodu najdete svoji vojenskou jednotku a vydáte se vstříc sérii nebezpečných misí napříč válečným polem. Téměř polovina hry se odehrává na povrchu planety v otevřeném prostředí, pod oblohou potemnělou kouřem z explozí. Postupně zjistíte, že jediná šance, jak porazit technicky vyspělejší rasu Stroggů (která navíc nové vojáky rekrutuje z řad vašich padlých), je likvidace jejich komunikačního centra – Nexusu, jelikož odtud je řízeno její společné vědomí. Základní zápletka je víceméně prostá, ale její podání je rafinované, působivé a zahrnuje působivé zvraty.

Interiéry jsou tak dokonalé, že máte chuť si na ně skrz monitor sáhnout



Není čas se bát

Jelikož je Quake 4 postaven na Doom 3 enginu, jsou si obě hry na první pohled podobné. Temné chodby mimozemských komplexů s krvavými cákanci na stěnách by mohly vést k dojmu, že půjde o podobně hororový zážitek, jaký nabídnul Doom. Omyl. I když je atmosféra hry zahuštěna a krve, kusů těl či dokonce zombií jsou zástupy, Quake 4 si udržuje svižnost adrenalinové válečné akce po celou dobu hraní (jedinou výjimkou je pro účely filmovosti poněkud pomalejší pasáž v odpadních kanálech pod továrnou na zpracování lidského masa).

Hororové prvky koření atmosféru v rámci prostředí, zatímco hratelnost zůstává válečně dynamická. Dravost hry umocňuje přítomnost důvěrně známých zbraní z Quake 3 včetně proflaknutých ikonek při jejich přepínání. Díky tomu jsem se během hraní mnohokrát přistihnul, že nasazuji postupy a triky, které jsem využíval právě během Quake 3 (bleskové probíhání prostředím, jako by to byla uzavřená aréna a ne koridor, kterým je potřeba postupovat obezřetně a takticky). Na vyšší obtížnost vás ovšem takový omyl rychle zabije, protože se na vás nahrnou zároveň nepřátelé, se kterými je potřeba bojovat s jedním po druhém (občas se ale na vás nahrnou, i když v tom budete nevinně:-).

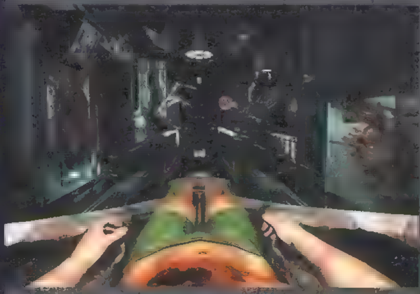
Dojem „hraji Quake 3" se dále umocní v okamžiku, kdy vyzkoušíte multiplayer. Bohužel jsou ale mapy optimalizovány pro 16 hráčů (zřejmá daň za primární určení hry pro Xbox 360) a nepůsobí příliš dojmem, že by zapadaly do herního světa singleplayerové kampaně. Přesto je ve více hráčích Quake 4 stejně návykový a zábavný jako předchozí díly série, kterou právě multiplayer (společně se špičkovou grafikou) proslavil. V anglické sběratelské edici, kterou k nám tentokrát český distributor dovezl, naleznete navíc kompletní Quake 2 s jeho vynikajícím multiplayerem (Quake 4 také nabízí remake jedné z map Quake 2).

Těžištěm hry je však jasně singleplayer. S chytrým příběhem a filmovými okamžiky si udrží vaši



Ukřižování nepřítele je oblíbená Stroggská kratochvíle

KOSMETICKÁ OPERACE



Člověk, kterého Stroggové dopadnou, skončí na lince pro zpracování masa.



Plastický chirurg vás nadopuje drogami, aby vaše tělo přežilo následné úpravy.



Jedním z operovaných orgánů je samozřejmě zrak.



Vaši bývalí lidští spojenci se právě dohadují, zda vás mají zastřelit.



Po kosmetické operaci „Made by Stroggs" už nikdy nebudete člověkem.



Tenhle teleport nevypadá bezpečně



Tenhle můstek připomíná závěr filmu Matrix 3



Mimozemské stavby působí monumentálně

plnou pozornost spolehlivě po celou dobu hraní (okolo deseti hodin) a většinou vám ani nebude vadit, že mnoho hratelnostních prvků bylo již dávno překonáno (postupné „zázračné" odemykání dveří, lineární průchod koridory i pasážemi ve vozidlech s obnovujícím se štítem a nekonečnou municí). Umělá inteligence nepřátel je poměrně jednoduchá (oproti Far Cry nebo Fear), což ale v případě prakticky nemyslících cyborgů dává jakž takž smysl. Vaši spojenci jsou naopak mnohem užitečnější, než na co jsme z jiných her zvyklí, přestože se čas od času projeví zřejmé skriptování. Postavy oživují vynikající dialogy (moc se mi líbila fráze „to musím zemřít, aby vám došlo, jak důležitým členem jednotky jsem?") od hollywoodských herců a vyčítat jim lze snad jedině absenci ženského pohlaví. Ty jsou pouze hlasem ve vysílačce nebo na nepřátelské straně.

Levná nádhera

Co je na Quake 4 levného, ptáte se? Inu, nebude vás stát tolik peněz, pokud jde o investice do hardware. Ať už si koupíte Xbox 360, nebo budete Quake 4 hrát na počítači, nevyjde vás hraní zcela jistě tak draho, jako v případě jiného podzimního hitu Fear. Quake 4 využívá špičkového Doom 3 engine s drobnými úpravami (především světelné a speciální efekty), díky kterému se na dnešních průměrných strojích bude dobře hýbat i při nastavení vysoké kvality grafiky.

Přitom Doom 3 engine stále patří k tomu nejlepšímu, co dnes můžete na monitorech spatřit (i když videa a demonstrace Unreal 3 engine slibují brzkou změnu na trůnu vítězů). Okamžikům s velkým rozhledem po krajině sice napomáhá spíš povedená kresba mimozemských staveb na horizontu, ale kovové odlesky a realistická hra světla se stíny oživují interiéry způsobem, že máte chuť prostrčit ruku skrz váš monitor, abyste si na herní prostředí sáhli. Obzvlášť působivé jsou pasáže s obřími stroji, které jsou v případě Quake 4 kombinovány s biomechanikou, takže většinou rytmicky pulzují, jako kdyby byly živé (a občas skutečně živé jsou, včetně kůže a krve). Oproti Doom 3 zde také naleznete mnohonásobně bohatší barevnou škálu.

Prostředí ve hře je celkově tím nejpůsobivějším, jaké jsem doposud ve střílečce viděl. Od biomechanických pralesů připomínajících Jádro ve filmu Matrix 3 (prostředí tvoří pulzující kabely připomínající žíly a procházející obřími rozpohybovanými stroji, mezi nimiž se proplétají desítky robotů) po nevídané kybernetické šílenosti jako vystřižené z obrazů H. R. Gigera. Hlavní generátor má například podobu obřího tepajícího srdce, trubky jsou pospojovány živými lidskými torzy, poplašné sirény tvoří orvané lidské trupy s vylepšenými hlasivkami… něco takového jsem neviděl v žádné jiné hře. Trapné finále Half-Life 2 se náhle zdá ještě trapnější – uvidíme, zda si jeho tvůrci napraví reputaci v datadisku.

Ohromující design prostředí



Linka na zpracování lidského masa



ARZENÁL



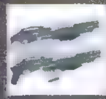
Rukavice
Oblíbená rukavice s motorovou pilou najde své uplatnění v multiplayeru.



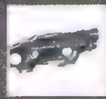
Pistole
Nekonečná munice a připevněná svítilna vyvažují slabý účinek.



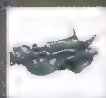
Samopal
Díky připevněné svítilně budete základní samopal často používat až do konce hry.



Brokovnice
Přesnější a účinnější než kdy předtím, jistota pro souboj zblízka.



Granátomet
Ověřená zbraň pro likvidaci (chumlů) nepřátel za rohem (granáty se po výstřelu odráží od zdí).



Raketomet
Nebezpečná zbraň pro všechny včetně toho, kdo ji používá (dosah exploze je značný).



Elektrická puška
Obzvlášť po vylepšení o schopnost zasáhnout více cílů zaráz oceníte tuto silnou hračku, která nevyžaduje přebíjení.



Hyperblaster
Silný plazmový samopal, jehož střely se po vylepšení dokáží odrážet od stěn a vyvraždit všechno v místnosti.



Nastřelovač hřebů
Brutální a účinný samopal, po vylepšení se samonaváděcími střelami.



Paprskomet
Oblíbená „Railgun" prostřelí cokoliv skrz naskrz, jen je potřeba pořádně mířit.



Vrhač „temné hmoty"
Antihmota (neboli malá černá díra) proletí místností a spolehlivě vysaje všechny nepřátele. Vynikající vizuální efekt.

VERDIKT

8,6

\+ Vtahující příběh
Filmová výprava
Biomechanické prostředí

− Lineárnost koridorů
Umělá inteligence
Krátkost hry

Hratelnost Quake 4 sice působí poněkud zastaralým dojmem, ale solidní příběh, filmová výprava a především Gigerovsky geniální design prostředí činí z této hry jeden z nejlepších zážitků předvánoční sezóny.

KONKURENTI: Doom 3 [illegible] | Far Cry [illegible] | Fear [illegible]


eSHOP
eshop.cinemax.cz
799 Kč
SPECIÁLNÍ CENA PRO PŘEDOBJEDNÁVKY
SMS OBJEDNÁVKA na čísle +420 777 961 043
DOUP11, ZLETO, Příjmení, Jméno, Ulice č.p., Město, PSČ
SMS pošlete ze svého mobilního telefonu. SMS odeslané prostřednictvím
produkt doručen dobírkou prostřednictvím České pošty. Cena je včetně DPH, za poštovné a balné účtujeme 85 Kč. Předobjednávky budou vyřízeny do 48 hodin po vyjití hry. Objednávku můžete stornovat na telefonu +420 257 326 229. Získaná data slouží pouze pro vyřízení objednávky a nebudou využita pro marketingové účely. Objednávky vyřizuje CINEMAX, s. r. o. Plzeňská 66.
ŽHAVÉ LÉTO 3 1/2
STOP
Johnny Majer® znovu na scéně!
Nenechte si ujít pokračování legendární české adventury! Tentokrát v nekompromisně moderním technickém provedení, opět se strhujícím příběhem a vypečeným dabingem.
Více informací na www.zhaveleto.cz

Age of Empires

Kdepak doba říší, nastává věk stratégů

Žánr Realtime strategie :· **Výrobce** Ensemble Studios :· **Distributor v ČR** Playman :· **Homepage** www.ageofempires3.com :· **Platforma** PC :· **Minimální konfigurace** Procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, 64MB 3D grafická karta, 2 GB na HDD :· **Lokalizace** Titulky :· **Cena** 1 599 Kč

Fanoušci strategických her letos chrochtají blahem. Jeden hit střídá druhý a jen za poslední dva měsíce vyšla překypující porce kvalitních titulů. Snad symbolicky na začátku podzimu spadla jako listí dvě pokračování, na něž se nadrženě čekalo předlouhé měsíce. Božská hra Black & White 2 si svou zářivou premiéru odbyla v minulém Doupěti. A co Age of Empires 3? Co si budeme povídat... je to bomba!

Do Ameriky za zábavou

Série Age of Empires se na časové přímce lidské historie postupně přesouvá do vyšších letopočtů. Třetí díl pokrývá začátek a rozkvět novověku ve vazbě na americký kontinent a jeho kolonizaci. Příběh tří na sebe navazujících kampaní se sice odehrává na pozadí historických skutečností, přidává si však mnoho svého. Hned první mise začíná na Maltě, kde se Řád rytířů svatého Jana utkává s invazí Turků a brání před nimi svou pevnost. AoE 3 pálí do hráčů s plnou silou a už na začátku vytahuje několik trumfů: svěží spád hry, kontakt s úžasnou grafikou a chytlavou hratelností. Málokteré RTS se dnes povede získat si člověka na první pohled.

Rytíři se následně přesouvají do Ameriky, na jejíž půdu je zasazena největší část hry. AoE 3 záhy nabírá na síle a překvapuje nápaditostí. Po vylodění v Americe se hráč seznamuje se svým domovským městem na Maltě, které mu na nový kontinent posílá suroviny a posily. Proběhne i první kontakt s americkými domorodci, kteří potřebují pomoct vyhnat agresivní Španěly. Člověk se učí spolupráci s Indiány a jejich kmeny, které poskytují své jednotky a vylepšení. Veškeré novinky se dozvídá hráč postupně. AoE 3 jej vede a začleňuje nápady do kampaně tak, že je radost všechno objevovat.

Druhá a třetí série misí dává větší důraz na válčení samotné a sleduje cestu potomků hlavního hrdiny, když kolonizují Ameriku a později čelí jako občané Spojených států amerických ostatním mocnostem i sporům ve vlastních řadách. Hra až do konce drží vysokou laťku zábavnosti, a byť jde v jádru o totéž (bitky na různé způsoby), vedlejší úkoly a střídání náplně misí propékají AoE 3 dozlatova. Tu se sbírají zkušenosti, tu se obřím dělem střílí po lodích, onde se zase s oddílem přechází přes zasněžené hory. Sympatické je, že nikdo není tlačen a nucen, aby pokaždé stavěl základnu a shromažďoval zdroje. Řada misí je spíše o jakémsi drobném příběhu, tažení, stačí postavit dvě tři budovy (například továrnu na dělostřelectvo, aby zničilo klíčový objekt) a dále se nemusíte se svým městečkem patlat.

I po zakotvení v Americe oceníte pomoc domovského města

Tři koně doporučeně

Doba kolonizování a objevování prostupuje do sólo bitev s počítačem a multiplayeru. Zatím co v kampaních je pomoc evropského města oživujícím doplňkem, ve hře pro více lidí je klíčem k vítězství. Každý národ má své město a už při vytváření profilu si hráč určí svou domovskou základnu, se kterou přechází do dalších bitev a vylepšuje ji. Úroveň města roste s nasbíranými zkušenostmi za zabití nepřátel, obchod nebo plnění úkolů v singleplayeru. Jak to tak bývá, lepší město dovede posílat lepší věci. Ty jsou zastoupeny jakýmisi kartami, které si člověk namíchá do svého balíčku. Když jde válčit na mapě s velkým podílem vody, vezme si karty dodávající posily ve formě lodí a jejich vylepšení. Některé karty se dají vytasit jednou za partii, jiné (třeba ty, které poskytují suroviny) několikrát. Na každém je, jak si sestaví balíček, jenž má omezený počet míst. Veškerá pomoc domovského města je gratis, pouze nějakou dobu trvá, než z pomyslné Evropy dorazí.

Další pomůckou jsou indiánské kmeny. V singleplayeru mají jako pilíř příběhu roli polohratelné strany. Stačí v jejich vesnici postavit styčnou budovu a odměnou se domorodci podělí o svoje objevy a jednotky. Takový divoch s foukačkou a šipkami nic moc nepředvede, na druhé straně se ale pyšní bonusy v boji proti pěchotě a vesničanům. Vynálezy Indiánů jsou originální, hráč může zakoupit čokoládu a posílat ji do domovského města za provizi. Domorodci nechybí ani v multiplayeru, tam ale prostřednictvím obchodu fungují pro sběr zkušeností, použitelných pro další vylepšování domovského města a získávání silnějších karet.

DEMOLICE VŠEHO DRUHU

Bourání, podpalování a bombardování nikdy nebyla taková zábava jako právě v Age of Empires 3. Bez dělostřelectva ani ránu! A to doslova. Různé kanóny dělají divy a během chvilky drtí za parádně zpracované palby obranné věže i pevnosti.







Znuděné hráče strategií, kteří hledají něco nového a zábavného



Muškety, bajonety a kanóny

Všech osm národů (Portugalci, Britové, Turkové…) má své unikátní jednotky a přístup k válčení. Ne že by to bylo originální a překvapivé, hra ale zachovává výraznou rozdílnost i při velkém počtu stran. Podobné je to v oblasti vynálezů a výhod, každý si musí jednotlivé civilizace osahat a zjistit, která mu sedí nejlépe. Například zásadní rys Rusů je cvičení vojáků po skupinách, což je sice rychlejší, ale náročnější na výdaje. A nikoho nepřekvapí, že se u nich setká s kozáky. Španělé vynikají na moři se svými loděmi. Přímo na galeoně lze cvičit jednotky a udeřit s nimi na nepřítele, aniž by tušil, že se blíží výsadek.

Číselně vyjádřené vlastnosti vojáků počítají se třemi základními typy útoků (na blízko, na dálku a na budovy). Rozdělení zaručuje větší specializaci a dává širší taktické možnosti. Pěchota s mušketami nebo granátníci střílí zostra, když ale přikluše kavalérie a začne je řezat, musí se bránit jinak. Leckteré jednotky dostávají při útoku na specifický cíl (typicky vojáci s pikami proti jízdě) výrazný bonus k útoku. Vyplatí se rozmyslet, co na koho poslat, rozdělit síly podle zamýšlené strategie a plánovat dopředu. AoE 3 může být otravnou hrou: masové počty nefungují, jde o taktiku a přehled.

Zpackané formace (a nejen ony)

Nejvíce hra ztrácí body nepřehledností bojů a ovládání. Jinými slovy: kvůli zřejmé hlouposti. Formace neexistují a místo nich se jednotky houfují do předem stanoveného šiku, kdy silnější pěchota stojí vepředu, střelci vzadu. To by nebylo špatné, kdyby si ale hráč mohl vybrat mezi více druhy formací. Jakmile přijede kanón a pozdraví nepřátelské pěšáky výstřelem, dostanou pořádnou nakládačku. Proč nemůže hráč v takových situacích jednotkám přikázat, aby se rozestoupily? Těžko říct.

Podobně nešikovné je omezování pohybu, kdy jízda zazděná do formace musí klusat rychlostí nejpomalejšího vojáka. V šiku se s tím počítá, ostatní jednotky jej musí zachovat, aby se nerozpadl. I při útoku kavalérie ale tvrdohlavě dodržuje formaci, čímž se pohřbívá její výhoda v podobě rychlého nájezdu na nepřítele. Musí počkat na ostatní. Šlo to vyřešit jedním příkazem na zrušení formace a útok na vlastní pěst. Opět, podobně jako u mnoha dalších titulů, nezbývá než poznamenat, jestli hru někdo vůbec hrál a testoval. Nemluvě o problémech s AI, kdy se vojáci rozhodnou vydat za kolemjdoucím nepřítelem a už se nevrátí na původní postavení.

JAK NA SUROVINY

Age of Empires 3 pracuje se třemi surovinami (jídlo, dřevo, zlato). Dřevo vesničané získávají prostým dřevorubectvím, zlato lovem velryb, v dolech a z pokladů. U jídla je možností více, vždy ale záleží na tom, na jaké mapě se hraje a jaký způsob je přístupnější – chytání ryb, očesávání keříčků, lov a farmaření. Zajímavější je ovšem chov oveček a krav. Vytvoření ovce zdánlivě nelogicky stojí jídlo. Zvíře na svět přichází vychrtlé, když se ale nechá volně žít, roste, roste, až se nakonec vykrmí. A když hráč po čase ovci zabije, dostane z ní více jídla, než do ní investoval. Chce to jen trpělivost.



Odlétávající kusy zdiva a hadroví panáci

O grafice a efektech se napsalo dost. Všechno je pravda. Je úsměvné pustit si kteroukoli jinou strategii, protože AoE 3 umí něco nevídaného, a proto ostatní vypadají omšele a nudně. Už jen demolice má několik úrovní. Od lehounkého odpadávání třísek, kamení, až po bortící se stěžně lodí, hroutící se hradby a mohutné výbuchy. Zatímco většina her znázorňuje ničení budov hořícími plameny, AoE 3 je nechává rozpadat se, ukazuje v nich díry a otvory po dělových koulích. Podobně je to s vojáky. V nich díry nejsou, zato se kácejí do stran, padají k zemi na



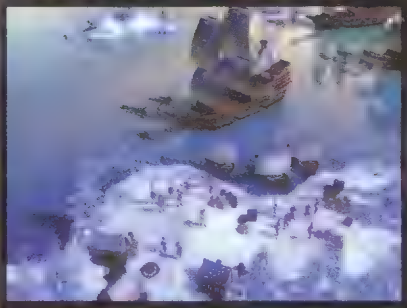
Ticho před bouří





Jedno z domovských měst







Nádherně vymodelovaný přístav



Panové to s kouřením poněkud přehánějí



Romantika



tisíc a jeden způsob a jsou odmršťováni do stran. Nejlépe je to vidět u jezdců a jejich ořů. Když nebohý kůň dostane smrtelný zásah, může se jen svalit na stranu, může jezdce vyhodit ze sedla nebo zakopat nohama a předvést salto jako princ z Persie.

Skvělé je vyobrazení vody, výbuchy a kouře nebo různé detaily. Jednotky nemlátí do budov meči a palicemi, ale podpalují je. Všechny složky a prvky přitom do sebe efektně zapadají a vytváří vizuální orgie. Pro maximální detaily a vysoké rozlišení je potřeba vynásobit si minimální konfiguraci dvěma, i u méně náročného nastavení ale hra vypadá lépe než veškerá konkurence.

Pokud to z předchozího textu nevyplynulo nebo nebylo jasné (o čemž pochybuji), Age of Empires 3 je víc než jen dobrá realtimová strategie. Je jednou z nejlepších za poslední roky. Při pohledu na hodnocení zahraničních internetových magazínů si můžete pomyslet, že jsme v Doupěti přestřelili. Stačí si ale přečíst recenze. Hře se vytýkají prkotiny, které u ostatních titulů nikomu nevadí, a zápory typu „je to pořád o tom samém" jsou zcestné, protože to vždycky bude o tom samém. Ano, boje někdy bývají hloupé, ale kde nejsou? AoE 3 se může svou singleplayerovou částí postavit vedle takových velikánů jako Warcraft 3 nebo Empires. Navíc má spoustu nápadů, jejichž výčet by zabral další stránku. A hlavně – skvěle se hraje. A o to jde u her především.

DUEL – AGE OF EMPIRES 3 VS. EMPIRE EARTH 2

Singleplayer





Empire Earth 2 za sebou nemá zkušené autory a je to znát. Mise se vzhledem k charakteru hry točí jenom kolem bojů a válčení, nepojí je výrazný děj, který by nutil odhalovat, co bude dál. Age of Empires 3 na tom s příběhem není nijak slavně, pyšní se ale originálními misemi, jež jsou plné drobných úkolů a zajímavých nápadů, které hráče udržují v pozornosti a napětí.

Tip Doupěte: Age of Empires 3

Variabilita národů

V Empire Earth 2 se objevuje 14 různých stran, které se liší v obecných bonusech, v jednotkách však minimálně. Důležité je zdůraznit, že hra pokrývá velký rozsah historie, proto se nemůže zaměřit na jednu dobu a její unikátní jednotky. Osm ras v Age of Empires 3 je sice méně, každá ale má svou taktiku, jednotky a karty domovského města. Proto jsou národy variabilnější a pestřejší.

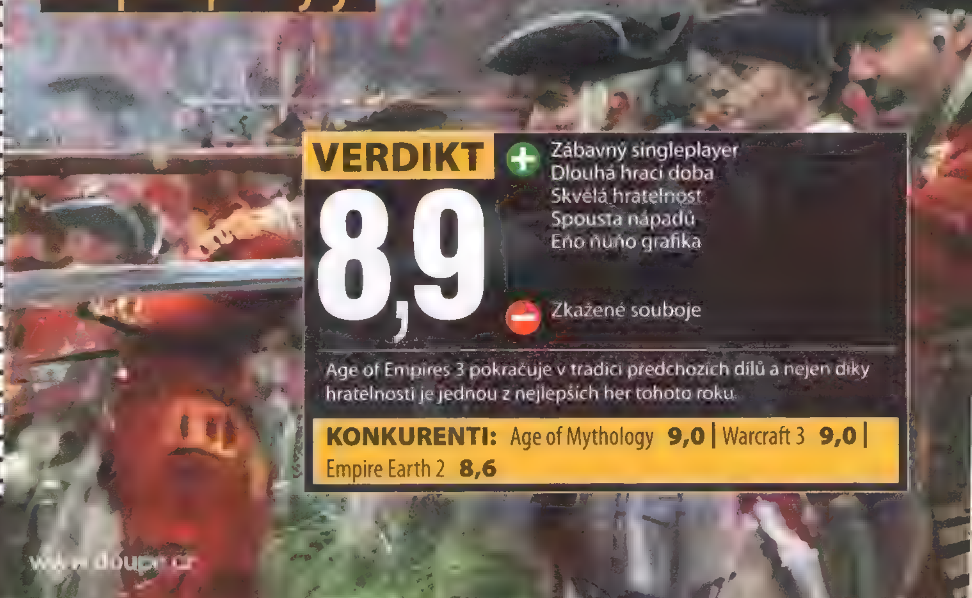
Tip Doupěte: Age of Empires 3

Grafika

Empire Earth 2 drží tempo s ostatními podobnými tituly. Není sice pastvou pro oči, zobrazuje ale to, co zobrazit potřebuje. Naproti tomu Age of Empires 3 chce grafikou ohromit, hýří barvami, efekty i detaily. Precizně zpracovaná voda, skvělé modely vojáků nebo fyzikální model nemají konkurenci.

Tip Doupěte: Age of Empires 3

Vojáci nemlátí do budov meči a palicemi, ale podpalují je



DRUHÝ NÁZOR: ALAN JARRAR



Počáteční mise kampaně vás přesvědčí, že AoE3 není žádným levobočkem, ale regulérním potomkem královského rodu svých předchůdců. Více než kdy jindy upoutá hráče příběh, který byl do hry zasazen se vší dokonalostí a skvěle doplňuje strategickou řežbu, jíž budete svědky. Tvůrčí genialitu vyzdvihuje báječná hratelnost podpořená možností navázat diplomatické vztahy s domorodci. Srdce kampaně pohání rozmanité mise a geniálně zpracovaná politicko-ekonomická stránka hry. AoE3 je jasnou volbou i pro hráče, kteří se jinak strategií straní.

Hodnocení: 9,0

VERDIKT

8,9

+ Zábavný singleplayer
+ Dlouhá hrací doba
+ Skvělá hratelnost
+ Spousta nápadů
+ Eňo ňuňo grafika

− Zkažené souboje

Age of Empires 3 pokračuje v tradici předchozích dílů a nejen díky hratelnosti je jednou z nejlepších her tohoto roku.

KONKURENTI: Age of Mythology **9,0** | Warcraft 3 **9,0** | Empire Earth 2 **8,6**


VIDÍME, SLYŠÍME
a PEREME TO DO VÁS
Lejla Abbasová
Lenny
ÓČKO
HUDEBNÍ TV
LEADER TV
DIGITALIZACE
WWW.OCKO.TV
ÓČKO naladíte také na satelitu Astra

Serious Sam 2

Oživlá zbraň hromadného ničení znovu láduje kvéry!

Žánr Akce :: **Výrobce** Croteam :: **Distributor v ČR** Cenega :: **Homepage** www.serioussam2.com :: **Platforma** PC, Xbox :: **Minimální konfigurace** Procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, 2,5 GB na HDD, DirectX 8.0 grafická karta :: **Lokalizace** Manuál :: **Cena** 899 Kč

Střelba. Desetisekundová pauza na sebrání batohu nábojů a znovu střelba, kterou může zastavit jen zákeřná stávka myši nebo akutní otlačenina ukazováčku. Serious Sam byl hrou, jež se postavila k problematice násilnosti a neinovativnosti her tak, že vyšplhala na vysoký kopec a hlasitě se na obojí vykašlala. Tam, kde se třetí Doom odchýlil od původní linie frenetické řežby a jal se složitě budovat atmosféru temnými chodbami, tvůrci z chorvatského Croteamu zkřížili slova „nepřítel" a „vlna". Nebylo potřeba myslet. Nebylo potřeba taktizovat. Stačilo se zařezávat do davů obskurních kreatur, hodit za hlavu veškeré zábrany a dát zelenou čirému adrenalinu. Přesně takový je i Serious Sam 2.

Bez myšlení, bez dechu

Většina dnešních titulů zavede hráče mezi úzké stěny spletitých chodeb plných superinteligentních protivníků, které musíme zdlouhavě udolávat, abychom o pár metrů dál dělali totéž. Filozofie Sama „Serious" Stonea je jednodušší. Vhazuje hráče do rozlehlé arény nebo koridoru, před nos mu připraví muniční arzenál, který by stačil na vyvolání menší války, a o pár vteřin později spouští nekontrolovatelný příval nepřátel. Primitivní? Ano, nicméně od dob prvních dvou dílů Dooma a loňského Painkillera se jedná o jedinou hru, ke které lze zasednout kdykoliv nezávisle na momentálním rozpoložení a vypustit u ní veškeré napětí a stres.

Hoďte zábrany za hlavu a dejte zelenou čirému adrenalinu!

Začátek v tropické džungli může evokovat, že se autoři ve druhém dílu pokusili o věci jako interakce, výpravnost, komunikace s postavami a jiné zbytečnosti. Požadovaná schůzka se šamanem trpasličích domorodců Simba se však rychle ukáže být jen záminkou ke zmasakrování prvního kontinentu. Stejně tak roztomilí Simbové jsou zde pouze za účelem rychlé smrti pod raketami nepřátel. Huhlající a kvičící obyvatelé Samova světa tvoří obecně první novinku, která oživuje statické úrovně. Občas hráči hodí zajímavý bonus, jindy mu vypomůžou v boji (životnost v řádu sekund) nebo jej převezou do další části své země.

Druhý díl se navíc nese v mnohem odlehčenějším duchu, za což mohou časté animace mezi úrovněmi. Humor není tak inteligentní jako v nepřekonatelných Giants nebo Armed & Dangerous. Nese se v buranském duchu Samových hlášek, ale přesto nejednou vykouzlí úsměv na tváři. Pouze ze začátku by animace nemusely trvat přibližně stejnou dobu jako vlastní hra.

A padali po stovkách...

Serious Sam ohromí obrovskými úrovněmi a jejich laděním do několika témat. Při svém putování za likvidací intergalaktického padoucha Mentala (bylo již řečeno, že příběh je jen průhledným pojítkem nesourodých

ZOOM

Klasická herní obrazovka – Sam sedí v automatické věži (1), kropí dotírající vrtulník (2), snaží se vydržet palbu skřetů s jetpackem (3) a k tomu všemu zprava neustále nabíhají sebevražední „kamikadze bombeři" (4). O adrenalinové situace ve hře není nouze.





Řež v čínském chrámu





Vhodné pro: Akční fanatiky i příznivce nevázaného odreagování

Michael Stern, stálý spolupracovník Doupěte



Neodskočil si tenhle rohatec z Quake?



Nechybí ani regulérní UFO



epizod?) projdeme počáteční džunglí, bažinami, starou Čínou, domovským světem Kleer Skeletonů z prvního dílu, pohádkovou říší a dvěma dalšími částmi. Hnací silou je neustávající příval protivníků, který kupodivu za celou herní dobu patnácti hodin nijak neomrzí. Nejde o to vypustit horu anonym- [illegible] přijde a v jakém složení. Jednou hráč freneticky [illegible] zdi ke zdi, poněvadž se terče rodí na obou stranách, a pak třeba kličkuje mezi rozzuřenými býky.

Zrůdy jsou navíc vybíravé na zbraně – poletuchám sedne rotační kulomet, býkům brokovnice [illegible] tempem karetního karbaníka. Kromě dvaceti zají- [illegible] kousky jako sebevražedný papoušek nebo rotační brokovnice, se nově zablýskly zejména granáty. Když ani kulomety nestíhají, přijde vhod exploze, která roztrhá půlku obrazovky. A že nestíhají často!

Croteam ví, jak udělat zajímavé protivníky. Pokud se jinde drží variabilita nepřátel v řadě [illegible] v modrých trenkách s pihou, Serious Sam překvapuje množstvím rozdílných druhů jak po stránce vzhledu, tak účinku a slabin. Nemrtví šaolini jsou slabší, ale je jich mnoho a jejich „Sayonara!" se mísí s burácivým rytmem japonské hudby. Čarodějnice na košťatech téměř není možné zasáhnout, zatímco jejich pozemní ob- [illegible] ovšem zakotlí (rozuměj rozloží kotlík a začnou vyvařovat zelené lebky), jejich útokům se [illegible] devším skvěle zpracovaná vraždící koule. Jedním výstřelem ji za přispění slušné fyziky dočasně zpomalíme a až druhým zlikvidujeme. Když se takových koulí na obzoru objeví deset, je zaděláno na zběsilé couvání a další berserkové stavy, kdy adrenalin prýští i ušima.

Nenáročný skvost

[illegible] tivníků si žádají hardware o výkonu výpočetního střediska NASA. Není tomu tak! Serious Engine 2 podává excelentní výkon a servíruje nejvyšší detaily v rozlišení 1 280 × 960 i na obstarožní [illegible] detailů, stejně jako celá hra. Pátá epizoda, ode- [illegible] svou zelení a létajícími ostrůvky, které jen o chvíli později zbrázdí trajektorie tisíců kulek. K celé podívané hraje výborná odlehčená hudba – z reproduktorů se nejprve linou kýčovitě přeslazené, ale návykové rytmy, ovšem když se objeví první boj, zvuk nabírá na síle, razanci a žene hektickou [illegible]

Druhému dílu chybí vychytávky jeho předchůdců, jako když hráč v Second Encounter poskakoval na trampolíně a likvidoval návaly zelených žabek. Na druhou stranu jsou zde dobře zpracovaná vozidla a statické zbraně. Stejně tak umělá inteligence si nezaslouží svůj název a některé pasáže jsou zbytečně protahovány. To hlavní však zůstalo – zběsilá, [illegible]



JAK SE VYVINULI NEPŘÁTELÉ



VERDIKT

8,1

+ Ultimátní akce
+ Variabilní a rozlehlé úrovně
+ Spousta druhů nepřátel
+ Vyvážené zbraně
+ Rychlá a kvalitní grafika

− Výhradně střílení, nic jiného
− Stupidní AI
− Chvílemi zdlouhavé

Reinkarnace Serious Sama se všemi pro a proti. Ověste se znovu kulomety, raketomety a jinými -mety, vyžeňte šmejd z vesmíru a nechejte se kochat přízračně rychlou grafikou.

KONKURENTI: Doom 3 **9,0** | Duke Nukem **Nehodnoceno** | Painkiller [illegible]



Neodskočil si tenhle rohatec z Quake?



Nechybí ani regulérní UFO



epizod?) projdeme počáteční džungli, bažinami, starou Čínou, domovským světem Kleer Skeletonů z prvního dílu, pohádkovou říší a dvěma dalšími částmi. Hnací silou je neustávající příval protivníků, který kupodivu za celou herní dobu patnácti hodin nijak neomrzí. Nejde o to vypustit horu anonymních monster. Záleží na tom, z kterých směrů odpor přijde a v jakém složení. Jednou hráč freneticky čistí přímý koridor plný kostlivců, jindy přebíhá ode zdi ke zdi, poněvadž se terče rodí na obou stranách, a pak třeba kličkuje mezi rozzuřenými býky.

Zrůdy jsou navíc vybíravé na zbraně – poletuchám sedne rotační kulomet, býkům brokovnice a „kamikadze bomberům" zase rychlá Uzi. V rámci jednoho boje je tak hráč nucen přepínat zbraně tempem karetního karbaníka. Kromě dvaceti zajímavých zbraní, mezi kterými se mihnou ztřeštěné kousky jako sebevražedný papoušek nebo rotační brokovnice, se nově zablýskly zejména granáty. Když ani kulomety nestíhají, přijde vhod exploze, která roztrhá půlku obrazovky. A že nestíhají často!

Croteam ví, jak udělat zajímavé protivníky. Pokud se jinde drží variabilita nepřátel v řadě zombie – zombie v modrých trenkách – zombie v modrých trenkách s pihou, Serious Sam překvapuje množstvím rozdílných druhů jak po stránce vzhledu, tak účinku a slabin. Nemrtví šaolini jsou slabší, ale je jich mnoho a jejich „Sayonara!" se mísí s burácivým rytmem japonské hudby. Čarodějnice na košťatech téměř není možné zasáhnout, zatímco jejich pozemní obdobu můžete upižlat i příruční cirkulárkou. Když ovšem zakotlí (rozuměj rozloží kotlík a začnou vyvařovat zelené lebky), jejich útokům se uhýbá jen těžko. Autoři si vystřelili z id Softu parafrázováním několika potvor z Doomu a Quake, ovšem zmínku si zaslouží především skvěle zpracovaná vraždící koule. Jedním výstřelem ji za přispění slušné fyziky dočasně zpomalíme a až druhým zlikvidujeme. Když se takových koulí na obzoru objeví deset, je zaděláno na zběsilé couvání a další berserkové stavy, kdy adrenalin prýští i ušima.

Nenáročný skvost

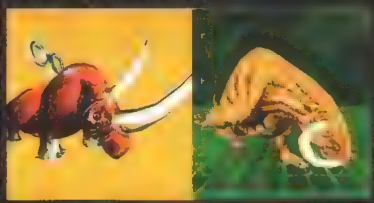
Exteriéry s kilometrovým dohledem a horami protivníků si žádají hardware o výkonu výpočetního střediska NASA. Není tomu tak! Serious Engine 2 podává excelentní výkon a servíruje nejvyšší detaily v rozlišení 1 280 × 960 i na obstarožní konfiguraci Athlon XP 1700+ s Radeonem 9800. Grafika není realistická, ale plná barev a titěrných detailů, stejně jako celá hra. Pátá epizoda, odehrávající se v pohádkovém království, omračuje svou zelení a létajícími ostrůvky, které jen o chvíli později zbrázdí trajektorie tisíců kulek. K celé podívané hraje výborná odlehčená hudba – z reproduktorů se nejprve linou kýčovitě přeslazené, ale návykové rytmy, ovšem když se objeví první boj, zvuk nabírá na síle, razanci a žene hektickou atmosféru vysoko do oblak.

Druhému dílu chybí vychytávky jeho předchůdců, jako když hráč v Second Encounter poskakoval na trampolíně a likvidoval návaly zelených žabek. Na druhou stranu jsou zde dobře zpracovaná vozidla a statické zbraně. Stejně tak umělá inteligence si nezaslouží svůj název a některé pasáže jsou zbytečně protahovány. To hlavní však zůstalo – zběsilá, ničím nevázaná akce. Palbě zdar!



JAK SE VYVINULI NEPŘÁTELÉ

Rhino Toy / Werebull



Kleer Skeleton



Kamikadze Bomber



Nervous Chicken



VERDIKT

8,1

\+ Ultimátní akce
Variabilní a rozlehlé úrovně
Spousta druhů nepřátel
Vyvážené zbraně
Rychlá a kvalitní grafika

– Výhradně střílení, nic jiného
Stupidní AI
Chvílemi zdlouhavé

Reinkarnace Serious Sama se všemi pro a proti. Ověste se znovu kulomety, raketomety a jinými -mety, vyžeňte šmejd z vesmíru a nechejte se kochat přízračně rychlou grafikou.

KONKURENTI: Doom 3 **9,0** | Duke Nukem **Nehodnoceno** | Painkiller **[illegible],5**

Efektní i účelná je stylizace nepřátel a zla, které obklopuje hlavního hrdinu. Budete si připadat, jako by se okolo vás rozpoutalo pravé peklo, jež znáte jen z těch nejhorších nočních můr. A budou to pocity oprávněné. Základem je děsivé ladění nepřátel, kteří se dočkali obrody ve vlastních řadách. Do dění se nově přimíchá neznámá organizace, která se zajímá o situaci na ostrově, a vám se tak do cesty připletou i lidští protivníci. Ať už v boji proti nim nebo klasickým monstrům, vše kazí nejen omezené množství zbraní a nábojů, ale i jejich celková nevyváženost. Jak jsem navíc zmínil už v prvopočátku recenze, The Suffering: Ties That Bind se až příliš často zvrhává v nevyvážená krvavá jatka. Vaše pocity střídají v pravidelném koloběhu nadšení ze skvělé atmosféry s frustrací způsobenou hloupě nastavenou obtížností.

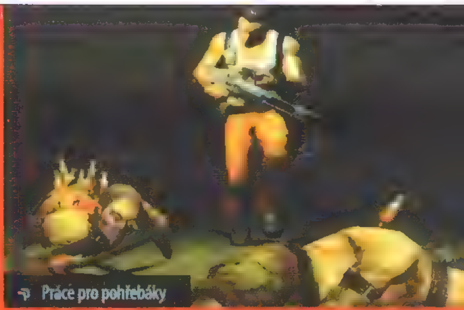
ALAN WAKE: FINSKÁ PERLA

Svým originálním, záhadným a mystickým pojetím vzbuzuje zaslouženou pozornost také nejnovější počin finských Remedy (autorů série Max Payne). Psychologický thriller Alan Wake před nás postaví příběh stejnojmenného spisovatele hororových knih, jenž návštěvou malého městečka Bright Falls rozehraje podivnou hru na hranici snu a reality. Co je skutečné a co jen představou? Co je shnilého v malebném městečku, které se stalo vaším novým domovem? To jsou jen některé z mnoha nezodpovědných otázek. Jisté je, že vaší zbraní v boji s nepřáteli nebudou pistole, ale obyčejné světlo: lucerny, baterky nebo reflektory automobilů.



Zavítejte do pekla

The Suffering: Ties That Bind přichází rok po svém starším bratříčkovi. Oba sourozenci jsou si možná až příliš podobní. Druhý díl přináší vrstvu make-upu na tváři grafiky a stále nepotratil typickou atmosféru série. Přesto se kvůli nevyvážené hratelnosti krčí až za svým předchůdcem. Snad jedinou polehčující okolností je obecně nízká koncentrace survival hororů na PC: většina skvostů na vás čeká na konzolích, a pokud stále dáváte přednost plechovému monstru s monitorem, The Suffering: Ties That Bind jistě oceníte.



Práce pro pohřebáky



Všude se tu válejí kusy masa

VERDIKT 7,4

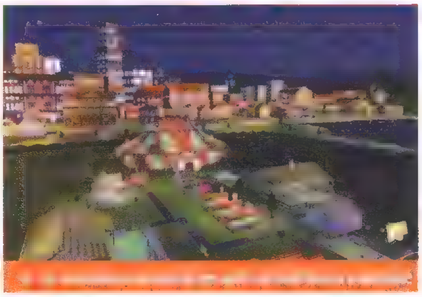
➕ Skvělá atmosféra
Herní doba kolem 15 hodin
Dílčí zpracování

➖ Nevyvážené zbraně
Nesmyslná omezení
Příliš podobné prvnímu dílu

Měli jste rádi první díl? Budete mít i jeho pokračování. U vás ostatních? Smeg knows (čert ví).

KONKURENTI: [illegible] | [illegible] | F.E.A.R









Circus Grande

(Fanfára) Račte vstoupit veleváženě publikum, uvidíte, co jste ještě neviděli! (Fanfára kolabující v mučivý skřek)

Žánr Strategie **Výrobce** Silver Wish Games **Distributor v ČR** Cenega **Homepage** Není **Platforma** PC **Minimální konfigurace** Procesor 700 MHz, 128 MB RAM, 1 GB na HDD, 16MB grafická karta **Lokalizace** Titulky **Cena** 799 Kč

Počítačové hry dokáží v honbě za novými náměty simulovat ledacos. Ne vždy snaha tvůrců dopadne tak katastroficky jako v případě kultovně nenáviděného simulátoru rybaření nebo loveckého Deer Hunter. Bývalá košická pobočka studia Illusion Softworks nalezla další skulinu na trhu a pokusila se ji zacelit novým titulem. Specializovaná simulace cirkusu se nám dosud vyhýbala jako krotitel tygřím tesákům, a tak bylo ohlášení titulu sledováno s velkým napětím. Pro mnoho hráčů zůstane Circus Grande především „hrou od Michala Rybky", známého autora magazínu Level, který na hře spolupracoval v roli producenta a nahazovače nápadů. Inu, nahazovalo se zřejmě dobře: je však otázkou, jestli na správný náklaďák.

Theme Circus

Circus Grande vychází stejně jako stealth akce Chameleon v levnější budgetové edici. Avšak tam, kde se akční bratříček vymanil z průměru překvapivým zpracováním a napínavou hratelností, cirkusová strategie působí o poznání chudším dojmem. To se týká zejména zastaralého herního modelu. Ačkoliv hra obsahuje zajímavé mechanismy, kterak lze cirkus dovést k rozkvětu nebo naopak pohřbít v prachu, nechat delfíny pojít stresem a být ukamenován diváky, vyjma inovativního zasazení do cirkusové manéže zde není nic, co bychom již stokrát neviděli v tycoonovských hrách typu Theme Park, Hospital a dalších.

Příběh plní v budovatelských strategiích roli křoví a také v Circus Grande je pouhým cypřišovým výhonkem. Mladý Petr je zhnusen prací bankovního úředníka, se šéfem se má rád asi jako s tchýní, které nadvakrát přejedete chromého pudla, a tak si jednoho dne řekne „Dost!". Během komentovaných statických obrazovek odjíždí převzít zkrachovalý cirkus svého strýce Alana a zde je tvůj úkol, hráči: V každé z několika kampaní vybičuj popularitu cirkusu z nuly na pět hvězdiček a při tom vydělávej dostatek financí, abys mohl šapitó obehnat gardou laviček, výběhů pro zvířata, stánků pro turisty nebo maringotkami pro účinkující.

Vstříc světlům manéže!

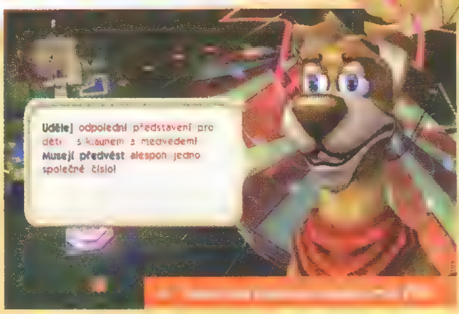
Budování atrakcí je svou těžkopádností odsunuto na post sekundanta. Prim hraje hlavní stan, ve kterém se den co den odehrávají vystoupení. Hlavní protagonisti (klauni, artisté, zvířata i s krotiteli) se musejí nejdříve svá čísla naučit na takovou úroveň, aby je dokázali předvést bez jediného

Michael Stern, stálý spolupracovník Doupěte
Fanatický antisportovec se zálibou v dobrých filmech

Vhodné pro: Kočovné cirkusáky se zálibou v tycoonech všeho druhu

Vystresovaní klauni začnou krást peníze, opíjet se a ničit vybavení cirkusu







VERDIKT 4,9

KONKURENTI: Rollercoaster Tycoon 3 | Rollercoaster Tycoon 3 | Zoo Tycoon 2

selhání. K tomuto účelu je den rozdělen do tří částí. Ráno mohou účinkující cvičit, aby odpoledne odpočívali, a srazili tak ukazatel stresu před večerním vystoupením. Za úspěšná představení postavám přibývají zkušenosti, přičemž jen ti nejlepší dokáží trénovat v kuse nebo úspěšně zvládnout dvě představení za den. Zajímavé je, že cirkusáci svá čísla zapomínají. Nelze nechat vycvičeného veterána celý den odpočívat a večer jej poslat na bezchybné představení, je nutné neustále trénovat.

Těžištěm hry se mělo stát aranžování a následné sledování hlavního vystoupení. Výsledek je spíše rozpačitý. Cirkusový program skládáme z jednotlivých výstupů účinkujících – je zde medvěd s harmonikou, žongléři, pejsci přeskakující obruče a postupem času se přidává celá řada dalších akcí jako vodní show nebo krocení majestátních lvů. Ke každému číslu lze





přiřadit světelný efekt, hudbu nebo fanfáru.

Problém je ve zpracování, které tvorbu vystoupení brzy promění v repetitivní rutinu. Vystoupení totiž hráč jednoduše „naklikává" v obrázkovém editoru, který sice poskytuje bohaté informace o stavu personálu a zábavnostních faktorech programu, v zásadě však jde o pouhé zařazení těch nejlepších pětihvězdičkových čísel a sledování, zda se některý z protagonistů neutápí ve stresu. Po naklikání se zrychlí čas, večer se sklidí tržby, rozdělí úkoly na další den a to celé několiksetkrát za sebou, dokud popularita cirkusu nedosáhne hranice galaxie… totiž pěti hvězdiček.

Smutný klaun

Herní motivace je podobně jako u prvního dílu Black & White kardinálním nedostatkem. Pídit se za novými, pokročilejšími čísly nemá smysl. Živé, trojrozměrné představení, ve kterém se předvede celý hráčem sestavený program, je sice zajímavé na první pohled, málokoho však na delší dobu uspokojí hranaté postavy, které uměle poskakují v komorní manéži. Záchranné minimum adrenalinu vpichuje do zkornatělých žil několik speciálních úkolů, které hráči tu a tam přinese příjemný herní asistent, mluvící pes Buddy.

I přes zmíněná negativa lze u Circus Grande strávit několik příjemných chvil oddechu. Potěšeni budou zejména skalní příznivci budovatelských strategií, pro které je dohrání každé novinky otázkou cti, a pokořená CD se kupí jako lebky na kopích predátorů. Ačkoliv grafika hry je již několik let za svým zenitem (zvláštní, když je použit stejný engine jako v excelentním Chameleonu), potěší nízké hardwarové nároky a řada vtípků, jako když vystresovaní klauni začnou krást peníze, opíjet se a ničit vybavení cirkusu. Čekali jsme však mnohem víc – simulaci cirkusu ve velkém (nikoliv izolaci na malém dvorku), konkurenční souboje, možnost vidět zaměstnance pobíhat po areálu a případně je propleskout atd. Neházejte ovšem klaunský nos do žita, drazí autoři, snad to vyjde příště.

KDE SE VZAL CIRKUS?





inzerce »

Fahrenheit

Mrazivý thriller s mystickým nádechem přichází

Žánr interaktivní thriller · **Výrobce** Quantic Dream · **Vydavatel** Atari · **Distributor v ČR** [illegible] · **Homepage** [illegible] · **Minimální konfigurace** Procesor [illegible] MHz, 256 MB RAM, [illegible] grafická karta, 2 GB na HDD · **Lokalizace** [illegible] · **Cena** [illegible]

Čas od času se herní průmysl ubírá směrem, který se později ukáže jako špatný. Taková slepá větev nám vyrostla v polovině devadesátých let, kdy se spousta firem zhlédla v interaktivních filmech. Nápad na vytvoření intenzivního filmového zážitku se strhujícím dějem, do něhož může hráč zasahovat, byl možná pěkný, ale realizace často pokulhávala. Většina projektů byla odsouzena k záhubě, pranýřování z řad recenzentů a v horším případě i hráčů. Na odkaz interaktivních filmů se snaží navázat dnes recenzovaný Fahrenheit, projekt francouzských Quantic Dream. Na základě kusých informací mu byly přisuzovány hitové až revoluční ambice, což však ve většině případů bývá hře mnohdy na škodu. Naštěstí ne u Fahrenheit.

Tři postavy, tři osudy

Fahrenheit je unikátní v mnoha ohledech. Nelze začít nikde jinde než u hlavních postav. Ano, slyšíte správně – ve hře neovládáte jednu, ale hned tři hrdiny najednou! Každá část příběhu je jednoduše napsána pro jiný charakter. Vedle Lucase se vaším alter egem stane sličná policistka Carla Valenti nebo její pohodový kolega a Afroameričan v jedné osobě Tyler Miles. Zpočátku jsem byl lehce rozčarován: co chvíli stojíte na jiné straně barikády a pořád přemítáte, s kým byste měli víc sympatizovat. S ubožákem Lucasem, který nad svými činy očividně nemá žádnou moc? Nebo snad se sympatickým duem policistů, kterým jde o dobrou věc? Veškeré pochyby ale dříve či později zmizí a vy zjistíte, že zájmy všech postav jsou vlastně totožné.

Poměrně unikátní je i provádění jednotlivých akcí. V okamžiku, kdy je vaše postava blízko některého z aktivních předmětů, objeví se vám ikonka s náznakem, jak danou věc provést. Všechny činnosti se vykonávají stisknutím tlačítka myši a jeho tažením do příslušného směru. Jednoduché, neotřelé a efektivní.

Strhující podívaná

Čím dále budete ve hře, tím více si budete uvědomovat, jak skvělými vypravěči autoři jsou. V rychlém sledu vás zásobují spoustou sugestivních scén, za něž by se nemusel stydět kdejaký hollywoodský snímek. Ať už je to jen Carlin strach při procházení starobylého archivu, její návštěva psychiatrické léčebny při výpadku elektrického proudu nebo událost, při níž je pohlcen Lucasův byt. Děj vás k sobě připoutá stejně silně, jako se upne škrtič na tělo oběti. Autoři nenápadně postrkují vozík příběhu stále kupředu a bezelstně vás zasvěcují i do ryze obyčejných a na první pohled nepodstatných věcí. Místy dá hra připomenout The Sims nebo Singles, když hrdinové řeší osobní trable s láskou, jindy zas máte možnost zastřílet si na střelnici, zahrát basketbal nebo zaboxovat v ringu. Upřímně mě nenapadá žádný jiný titul, který by nabídl tak široké spektrum činností. Fahrenheit je zkrátka a dobře hoden označení interaktivní drama – nabízí kýble emocí, strhující scény inspirované Matrixem a zcela netradiční zážitek.

Přichází chvíle, kdy si povíme i pár negativ. Lidé z Quantic Dream dlouho dopředu proklamovali, že příběh bude možné svým jednáním ovlivňovat a chovat se tak, jak se vám zlíbí. To je pravda. Bohužel jen do jisté míry. Ve spoustě situací dostanete na výběr několik cest, po nichž se můžete vydat. V drtivé většině případů je ale správná jen jedna. Pokud se rozhodnete jinak, než zamýšleli autoři hry, nevyhnete se načítání posledně uložené pozice. Je to škoda a řeknu to otevřeně: v tomto ohledu mě Fahrenheit zklamal. I přesto by hra měla nabídnout hned šest různých

Co se vlastně stalo? Proč ho zabil? Posedl jej amok?

Jestliže byste si chtěli na Fahrenheit vzít škatulku a pěkně ho šoupnout do některého z žánrů, asi byste ošklivě pohořeli. Fahrenheit se zcela vymyká všemu, co jsme tu v poslední době měli, a v podstatě definuje svůj vlastní žánr nazvaný interaktivní thriller. Ten v sobě obsahuje prvky akční, adventurní nebo třeba i logické. Hlavní důraz je samozřejmě kladen na příběh a vůbec styl jeho podání. Filmový nádech vámi prostoupí hned od prvních minut hry, kdy se seznámíte s jedním z hlavních protagonistů jménem Lucas Kane. Ten pracuje jako systémový analytik ve velké korporaci, kde se stará o zpracování dat na počítači. Jednoho dne cestou z práce se mu stane velmi podivná příhoda v místním bistru na toaletě zabije neznámého muže. A hráč tápe. Co se vlastně stalo? Proč ho zabil? Posedl jej amok? Na tyto otázky neznáte odpověď ani vy, ani zdrcený Lucas, který si svůj čin uvědomuje až zpětně. Jako na potvoru začne mít podivné vize, jež mu nedají spát. Soukolí jeho osudu se začíná otáčet na plné obrátky a věci naberou nečekaný rozměr. Další podrobnosti z příběhu vám ale neprozradím, protože byste si tím jen zkazili požitek z objevování nepoznaného.



Vlastní systém hry má asi nejblíže k adventuře s tím, že nutnost zdlouhavého přemýšlení a řešení logických problémů je potlačena na minimum. Díky tomu má hra neuvěřitelný spád, který se jí kupodivu daří zachovávat od začátku do konce. Čas od času se ke slovu dostanou čistě akční nebo logické předěly, kdy je třeba vyřešit puzzle nebo zopakovat kombinaci několika kláves. Nemusí se to zdát, ale tohle všechno do hry perfektně zapadá a šlape jako nejlepší švýcarské hodinky.

Vhodné pro: Milovníky epických thrillerů







Age of Empires

Kdepak doba říší, nastává věk stratégů

Žánr Realtime strategie :· **Výrobce** Ensemble Studios :· **Distributor v ČR** Playman :· **Homepage** www.ageofempires3.com :· **Platforma** PC :· **Minimální konfigurace** Procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, 64MB 3D grafická karta, 2 GB na HDD :· **Lokalizace** Titulky :· **Cena** 1 599 Kč

Fanoušci strategických her letos chrochtají blahem. Jeden hit střídá druhý a jen za poslední dva měsíce vyšla překypující porce kvalitních titulů. Snad symbolicky na začátku podzimu spadla jako listí dvě pokračování, na něž se nadrženě čekalo předlouhé měsíce. Božská hra Black & White 2 si svou zářivou premiéru odbyla v minulém Doupěti. A co Age of Empires 3? Co si budeme povídat… je to bomba!

Do Ameriky za zábavou

Série Age of Empires se na časové přímce lidské historie postupně přesouvá do vyšších letopočtu. Třetí díl pokrývá začátek a rozkvět novověku ve vazbě na americký kontinent a jeho kolonizaci. Příběh tří na sebe navazujících kampaní se sice odehrává na pozadí historických skutečností, přidává si však mnoho svého. Hned první mise začíná na Maltě, kde se Řád rytířů svatého Jana utkává s invazí Turků a brání před nimi svou pevnost. AoE 3 pálí do hráčů s plnou silou a už na začátku vytahuje několik trumfů: svěží spád hry, kontakt s úžasnou grafikou a chytlavou hratelností. Málokteré RTS se dnes povede získat si člověka na první pohled.

Rytíři se následně přesouvají do Ameriky, na jejíž půdu je zasazena největší část hry. AoE 3 záhy nabírá na síle a překvapuje nápaditostí. Po vylodění v Americe se hráč seznamuje se svým domovským městem na Maltě, které mu na nový kontinent posílá suroviny a posily. Proběhne i první kontakt s americkými domorodci, kteří potřebují pomoct vyhnat agresivní Španěly. Člověk se učí spolupráci s Indiány a jejich kmeny, které poskytují své jednotky a vylepšení. Veškeré novinky se dozvídá hráč postupně, AoE 3 jej vede a začleňuje nápady do kampaně tak, že je radost všechno objevovat.

Druhá a třetí série misí dává větší důraz na válčení samotné a sleduje cestu potomků hlavního hrdiny, když kolonizují Ameriku a později čelí jako občané Spojených států amerických ostatním mocnostem i sporům ve vlastních řadách. Hra až do konce drží vysokou laťku zábavnosti, a byť jde v jádru o totéž (bitky na různé způsoby), vedlejší úkoly a střídání náplně misí propékají AoE 3 dozlatova. Tu se sbírají zkušenosti, tu se obřím dělem střílí po lodích, onde se zase s oddílem přechází přes zasněžené hory. Sympatické je, že nikdo není tlačen a nucen, aby pokaždé stavěl základnu a shromažďoval zdroje. Řada misí je spíše o jakémsi drobném příběhu, tažení, stačí postavit dvě tři budovy (například továrnu na dělostřelectvo, aby zničilo klíčový objekt) a dále se nemusíte se svým městečkem patlat.

I po zakotvení v Americe oceníte pomoc domovského města

Tři koně doporučeně

Doba kolonizování a objevování prostupuje do sólo bitev s počítačem a multiplayeru. Zatímco v kampaních je pomoc evropského města oživujícím doplňkem, ve hře pro více lidí je klíčem k vítězství. Každý národ má své město a už při vytváření profilu si hráč určí svou domovskou základnu, se kterou přechází do dalších bitev a vylepšuje ji. Úroveň města roste s nasbíranými zkušenostmi za zabití nepřátel, obchod nebo plnění úkolů v singleplayeru. Jak to tak bývá, lepší město dovede posílat lepší věci. Ty jsou zastoupeny jakýmisi kartami, které si člověk namíchá do svého balíčku. Když jde válčit na mapě s velkým podílem vody, vezme si karty dodávající posily ve formě lodí a jejich vylepšení. Některé karty se dají vytasit jednou za partii, jiné (třeba ty, které poskytují suroviny) několikrát. Na každém je, jak si sestaví balíček, jenž má omezený počet míst. Veškerá pomoc domovského města je gratis, pouze nějakou dobu trvá, než z pomyslné Evropy dorazí.

Další pomůckou jsou indiánské kmeny. V singleplayeru mají jako pilíř příběhu roli polohratelné strany. Stačí v jejich vesnici postavit styčnou budovu a odměnou se domorodci podělí o svoje objevy a jednotky. Takový divoch s foukačkou a šipkami nic moc nepředvede, na druhé straně se ale pyšní bonusy v boji proti pěchotě a vesničanům. Vynálezy Indiánů jsou originální, hráč může zakoupit čokoládu a posílat ji do domovského města za provizi. Domorodci nechybí ani v multiplayeru, tam ale prostřednictvím obchodu fungují pro sběr zkušeností, použitelných pro další vylepšování domovského města a získávání silnějších karet.



DEMOLICE VŠEHO DRUHU

Bourání, podpalování a bombardování nikdy nebyla taková zábava jako právě v Age of Empires 3. Bez dělostřelectva ani ránu! A to doslova. Různé kanóny dělají divy a během chvilky drtí za parádně zpracované palby obranné věže i pevnosti.





Znuděné hráče strategií, kteří hledají něco nového a zábavného

Dimitrios Vlasakudi



UFO: Aftershock

Boj o planetu Zemi znovu začíná. V minulém díle ji lidé dobrovolně nechali napospas mimozemskému experimentu. Teď ji chtějí zpátky

Žánr Taktická strategie **Výrobce** Altar Interactive **Distributor v ČR** Cenega **Homepage** www.ufo-aftershock.com **Minimální konfigurace** Procesor 1 GHz, 512 MB RAM, 32 MB grafická karta, 4 GB na HDD **Lokalizace** Kompletní **Cena** 999 Kč

Existuje zvláštní sorta her, které se i přes veskrze průměrné či dokonce záporné hodnocení herní kritikou dobře prodávají a pozvolna si tvoří hutnou základnu fanoušků. UFO: Aftermath nemělo v našich, natož pak zahraničních herních magazínech na růžích ustláno. Přesto kolem něj vznikla početná komunita, která byla natolik silná a pro vývojáře inspirativní, že si vynutila další pokračování. Přiznám se bez mučení, že ani mě první díl příliš nenadchnul. O to víc jsem očekával Aftershock, i když někde uvnitř stále hlodal červík pochybností, nakolik se bude moje očekávání shodovat se záměrem Altarů.

Příběh nás zavádí do roku 2054, kdy uplynulo už několik desítek let od událostí prvního dílu. Zbytky lidstva přežívají na organických vesmírných základnách zvaných „Laputy". Jenže ani tam nemají klid, korupce a intriky sužují i samotné uprchlíky. Poslední z odvážných se proto uchýlí na jediný bezpečný vesmírný ostrov a odtamtud pod vaším velením podnikají výsadky do jednotlivých pozemských teritorií. Hra je opět rozdělena na globální část s pohledem na planetu a taktickou bojovou část, která se odehrává přímo na Zemi.

Těžko na cvičišti, lehko na bojišti

Vstup do hry se nese v klasickém duchu, kdy na vás po výběru obtížnosti nejprve vyjukne animované intro a následně tréninková mise, která hráče podrobně zaučí do tajů herního systému. Ten zůstal ve svém základu prakticky netknutý. Opět se setkáme s originálním pojetím boje v reálném čase s možností kdykoliv v průběhu mise celou akci zastavit a rozdat vojákům úkoly.

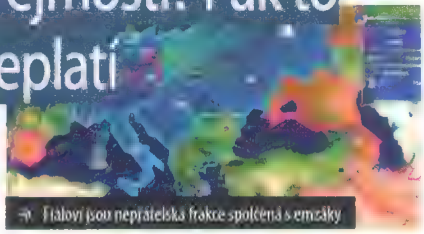
Globální a taktická část ale obsahují mnoho novinek. Především přibyly dlouho vyprošované základny. Teritoria jsou nyní menší a více rozlišená. Každá země je rozdělena na několik oblastí, v těch hlavních lze postavit základnu, zatímco ostatní slouží jako zdroj surovin, nebo představují jen další sféru vašeho vlivu. Základny stavíte po jednotlivých budovách, můžete budovat továrny, výzkumné laboratoře a jiné. Čím pokročilejší máte výzkum, tím více budov budete mít k dispozici. Mezi základnami lze stavět cesty, které sice něco stojí, ale jsou výhodné z bezpečnostního i hospodářského hlediska.

Je atmosféra samozřejmostí? Pak to u UFO: Aftershock neplatí

Změnilo se i uživatelské rozhraní globální části hry. Jen je otázkou, zda k lepšímu. Stavba základen na mě působila zmateně, podobně jako budování cest (ty navíc náhodně mizí, pokud zrovna nemáte k dispozici dostatek surovin na jejich údržbu). O něco lepší je to s výzkumem a výrobou, i když i tady bych uvítal jednodušší, přehlednější a jasnější grafické znázornění.

Tvůj nepřítel je můj přítel

Přejděme ale k zajímavější taktické části, v níž budete trávit většinu času. Vojáci mohou konečně vstupovat do budov a šplhat po žebřících, případně prolézat jednotlivá patra. Ta jsou řešena podobně jako ve starém dobrém UFO: Enemy Unknown, takže lze snadno přepínat pohled do jednotlivých výškových úrovní. Vaši vojáci mají několik módů pohybu – dokáží se krčit a dokonce i plazit. Přibyly také dva nové módy střelby – rychlá, ale méně přesná, nebo se zamířením, ale o to pomalejší. Vojáci ani tentokrát nedisponují žádnou umělou inteligencí, což však nelze považovat za chybu. Vy jste tady od toho, abyste dávali rozkazy. Samozřejmě lze nastavit podněty, při kterých se hra zastaví, například když spatříte nepřítele.



Fialoví jsou nepřátelská frakce spolčená s emzáky

Čím větší území dostanete pod svůj vliv, tím více misí budete mít k dispozici. Existuje několik různých typů. V nejběžnějších jde jen o vybití všech mimozemšťanů. Některé složitější vyžadují nalezení artefaktu, případně eskort civilistů na místo určení. Ale už tady narazíme na nemalý zádrhel. Herní mapy se za a) až příliš často opakují, za chvíli už vám bude z těch opuštěných továren a jiných industriálních komplexů skoro ouzko,

Vhodné pro: Ty, kterým se líbilo UFO: Aftermath

Petr Urban, stálý spolupracovník Doupěte





UFO: AFTERSHOCK VE VAŠEM MOBILU

Kromě PC verze hry vydává Cenega ve spolupráci se společností Rod-boss, celosvětovým poskytovatelem her pro mobily a přenosná zařízení, také UFO: Aftershock pro mobilní telefony. Hra bude samozřejmě značně zjednodušená, zachovává ale původní příběh, motivy jako základy herního systému. Hra by měla být k dispozici ve stejné době jako PC verze.

b) jejich rozloha je obvykle malá. Stačí se pak s bandou vojáků chvíli procházet po mapě, odkrouhnout každého emzáka, na kterého narazíte, a postoupit do další mise, kterou odehrajete za pár minut stejným způsobem. Neplatí to sice pro všechny mise, ale pro 80 % z nich ano.

Něco je špatně

Co hře viditelně chybí, je atmosféra. Slovo, které se už dnes v recenzích téměř nevyskytuje. Stalo se snad samozřejmostí? Pak to ale v případě Aftershocku zdaleka neplatí. Za celou dobu hraní mě hra nedokázala pohltit ani zčásti tak, jako kterýkoliv díl série X-COM (což je pochopitelné, určitě tady hraje roli nostalgie), ale dokonce ani jako kterákoliv jiná strategie z poslední doby! Moji vědci vyzkoumali úplně novou zbraň? No a, vždyť k tomu, abych si poradil s těmi odpornými emzáky, mi úplně stačí základní výbava. Mám k dispozici nové, odolnější brnění? Tsss, není potřeba, přežiji i bez něj.

Stále dokola se opakující vyvražďovací mise, stejné sterilní prostředí, pořád ti samí nepřátelé. Dokonce ani čtyři nově představené frakce, se kterými můžete navázat diplomatické styky, podobně jako v X-COM: Apocalypse, nepřináší do hry výrazné zpestření. Můžete si od nich vyžádat posily nebo materiál, ale to je vše. Možnost pojmenovat si vojáky podle svého už nic nezachrání. UFO: Aftershock je hra pro úzkou skupinu hráčů, kteří přistoupí na odlišný herní systém a dokáží se do hry náležitě ponořit.


To kulaté uprostřed je váš dopravní prostředek


V bázích lze postavit maximálně pět budov


Trestuhodně nevyužitý koncept diplomacie


Vojáci jsou vybaveni sadou atributů



VERDIKT

6,5

+ Místy pěkné, členité prostředí
+ Nové herní možnosti
+ Přejmenovávání vojáků
+ Dobrá umělá inteligence

− Malé mapy, stereotypní mise
− Nepřehledný herní systém
− Zastaralé zpracování
− Způsob vyprávění příběhu

Komu se líbil předchozí díl, najde v Aftershocku hutnou porci novinek a jistě ho bude bavit stejně nebo dokonce ještě víc. Ostatní se raději poohlédnou po nějaké klasice.

KONKURENTI: Silent Storm **8,0** | Battle Isle: Incubation **Nehodnoceno** | UFO: Enemy Unknown **Nehodnoceno**

Rome: Total War Barbarian Invasion

Starověké pošušňáníčko se vrací

Žánr Realtime strategie · **Výrobce** The Creative Assembly · **Distributor v ČR** CD Projekt · **Homepage** www.totalwar.com · **Platforma** PC · **Minimální konfigurace** Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 3,2 GB na HDD · **Lokalizace** Manuál · **Cena** 599 Kč

Série Total War může nosit přívlastek „legendární". Skloubení realtimových bojů a tahové správy státu je neskonale zábavné a navíc dobré k ukojení hráčova megalomanského ega. Málokterá hra vám dává tak skvělý pocit moci a radosti z vítězství a úspěšného tažení. Poslední díl zasazený do starověku se teď dočkal datadisku, který nás přenese o stovky let později. Římské impérium se hroutí, ztrácí sílu a pod náporem barbarských hord bojují o své místo na mapě Evropy nové národy.

Barbarian Invasion si na nic nehraje a je přesně takovým datadiskem, o jakém autoři před vydáním mluvili. Do stylu a principu série Total War nepřináší nic nového, ale vylepšuje a rozšiřuje to, co bylo na posledním dílu nejlepší. Barbarian Invasion dotahuje kampaň z původní hry, kdy žily Řím a okolní státy v rozkvětu a blahobytu. Jak mnozí z hodin dějepisu tuší, stěhování národů, vnitřní rozpory a také rozpínavost Říma zapříčinily jeho pád. Hráč se na startu může rozhodnout, zda se ujme Západořímské nebo Východořímské říše a pokusí se udržet vnikající divochy na uzdě. Naproti tomu výběr barbarů by měl vyústit v získání provincií vlastněných původně obřím impériem.

Kdo čeká, že u datadisku ochutná skvělou zábavu a rychlý nápor akce, nesmí zapomínat, že má před sebou hru vycházející z historie. Právě u Barbarian Invasion o fous více prosvítá „intelektuálnost" a zaměření na ty, kdo si libují v dějinách. Nové strany s sebou přináší desítky dalších typů jednotek. Pro běžného hráče to neznamená nic, pouze se změnily obrázky a označení. Nadšenci však budou hltat kvalitně zpracované popisky, vyživat se v přednostech etnik a v novém rozdělení mapy, které reflektuje všechny politické a přírodní změny tehdejší doby.

Autoři tentokrát viditelněji odstupňovali obtížnost. Každý si najde to své. Začátečníci uvítají kampaň za Huny, kteří nemají domovskou provincii, zato nakládají s obrovskou armádou na koních. Hra za Huny je vůbec nejzábavnější a dává velkou volnost. Zkušenější vojevůdci sáhnou po Západořímské říši. Už během prvních let se začne rozpadat a člověku jde hlava kolem, kam přesunout obranu, jak zkrotit rebely a udržet si nadvládu. Na chladné a melancholické podzimní večery jako dělané!

Datadisk ještě přinesl drobné změny v ovládání a přehlednosti tabulek. Novinkou jsou vyšší náklady na budovy, při jejichž výstavbě musí člověk uvažovat, do čeho investuje a které typy jednotek upřednostní. Vynikající jsou graficky nádherné noční boje, které nahušťují atmosféru na maximum. A takový je vlastně celý datadisk. Možná si autoři nechávají některé nápady (například souboje lodí a přidání detailů do graficky strohé realtimové části) do zásoby pro další pokračování. Ve finále je přesto Rome: Total War s datadiskem ix jednou z nejlepších strategií na trhu.

KOČOVNÝ ŽIVOT NA KOŇSKÉM HŘBETU

Hunové byli středoasijským národem pocházejícím z oblasti dnešního Mongolska. Kočovný národ, který na koních údajně i spal, přišel s vynálezem třmenů a používal precizní reflexní luky s vynikající rychlostí (150 m/s) a dostřelem až 900 metrů. Hunové nepřítele napadali chaoticky ze všech stran v hloučcích o stovkách mužů. Antická taktika založená na těžké pěchotě a boji tváří v tvář nestíhala. Éra Hunů končí odražením vojsk legendárního krále Attily na Katalánských polích v roce 451.



Vhodné pro:

Podaří se vám udržet slávu Říma, nebo potáhnete v čele jeho ničitelů?

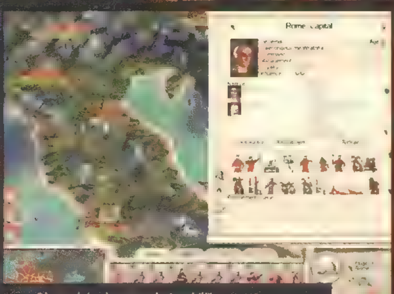


Boje někdy bývají nepřehledné





Máme holé ruce!



Obrovská, ale nespokojená říše.

VERDIKT

8,0

\+ Nová kampaň a národy
\+ Odstupňovaná obtížnost
\+ Pořád totéž

\- Pořád totéž
\- Vylepšení mohlo být více

Kvalitní a poctivý datadisk ke kvalitní a poctivé hře. Zábava na desítky hodin.

KONKURENTI: Rome: Total War **9,5** | Knights of Honor **Nehodnoceno** | Imperial Glory **8,0**

Warhammer 40.000: Dawn of War – Winter Assault

Filmový přídavek strategické pecky loňska

Dimitrios Vlasakudis, stálý spolupracovník Doupěte
Momentálně šťastný, veselý a spokojený člověk

Žánr Realtime strategie **Výrobce** Relic Entertainment **Distributor v ČR** CD projekt **Homepage** www.dawnofwargame.com **Platforma** PC **Minimální konfigurace** Procesor 1,8 GHz, 256 MB RAM, 32MB grafická karta, 2,7 GB na HDD **Lokalizace** Titulky **Cena** Neoznámeno

Originalita, nápady, čtyři různé rasy a atmosféra krvavých bojů uprostřed světa chaosu a zmaru. Směsice předností, kterými původní Warhammer 40.000: Dawn of War rozmetal konkurenci. Chystá podobně zdrcující útok i datadisk Winter Assault, který rozšiřuje původně strohý singleplayer a navrch přikládá množství vylepšení?

Příběh kampaně nenavazuje na události z minula a místo toho jde vlastním směrem. Každá z pěti ras má vztah k mocné zbrani Titánu. Někdo ho hodlá využít ke svým zájmům, někdo jej chce zničit, o jeho osudu ale rozhodne pouze ten, kdo Titán získá jako první. Winter Assault dělí hru v návaznosti na příběh na dvě části. Za ty hodné a spořádané (eldar a nová rasa imperial guard – viz boxík) a za zlé (orkové a chaos). Součást hry proto tvoří dvě různé kampaně, a nebyli by to vývojáři z Relicu, aby nepřišli s něčím novým a neokoukaným. V každé misi dostane hráč pod velení obě z uvedených ras a střídá je, jak jej příběh vede. V závěru kampaně padne rozhodnutí, kterou stranu si vybrat definitivně a vést ji do poslední bitvy. Winter Assault má několik odlišných zakončení a dokonce si v závěru připravuje půdu pro další datadisk, nebo pokračování.

> **Atmosféra drtivého náporu nadržených orků je strhující**

Singleplayerová složka hry nabízí dostatek zábavy: dohrání kampaní vám zabere kolem patnácti hodin. Není to moc, není to ani málo, zvlášť, když některé mise hýří originalitou. Ať už je to ovládání mocných kanónů, rychlé vyklizení základny nebo spolupráce se spojenci. Winter Assault je občas příliš epický, akční, místy téměř filmový. Na druhou stranu proč ne – tuctových strategií tu byly mraky a datadisk se snaží o něco, co ostatní ani nezkusili.

V některých momentech hry se ukazuje snaha zhustit atmosféru na maximum, což se hloupě projevuje na hratelnosti. Když se na hráče valí obrovské vlny nadržených orků a člověk je musí zadržet, než dorazí posily, je to zpočátku vzrušující a zábavné. Ne tedy že by byl nazelenalý ork sexy, ale protože je atmosféra drtivého náporu do slova a do písmene strhující. Pak však vyjde najevo, že je situace předpřipravena a hráč na ni nemá prakticky žádný vliv. To je víc než frustrující.

Winter Assault ale žije také multiplayerem. Balík nových map obsahuje povedené kousky, přibyla technická vylepšení a každá ze čtyř původních ras dostala jeden nový typ jednotky. Čas ukáže, jak se projeví vyváženost všech pěti stran. Při cvičných bitvách jeden proti jednomu dopadl výsledek stejně – bleskovou porážkou toho, kdo ovládal imperial guard. Svou výzbrojí a pojetím se sice hodí do singleplayeru a pro začátečníky, slabí vojáci a pomalý vývoj však na ostatní nestačí.

Hodnocení datadisků bývá o vlastním názoru a individuálních preferencích. Svou úlohu jako titul, který rozšiřuje původní hru o nové mise a jednotky, Winter Assault splňuje. Dobře dotváří vynikající realtimovou strategii, jejíž atmosféra pohltí každého.



Lidská pěchota je slabá, ale nevypadá tak ošklivě



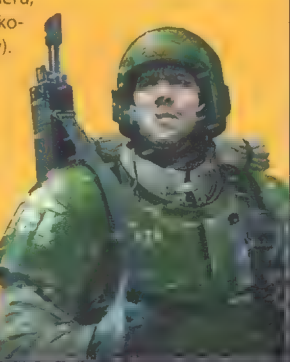
Demonstrace za zvýšení žoldu



Krásný detail jedné z mnoha bitev

NOVÁ RASA IMPERIAL GUARD

Císařská garda je ryze lidská. Ve výzbroji má tanky a dělostřelectvo, základní vojáci jsou běžní lidé a jednotky obecně nemají příliš speciálních schopností. Gardisté se rozjíždějí pomalu, slabá pěchota má špatnou morálku. Po vylepšení hlavní budovy přichází ke slovu hrubá síla a tvrdé tanky (známé už z původního Warhammeru, v němž se několikrát objevily). Styl stavění se podobá mariňákům, na rozdíl od nich ale mají jednotky svou zbraň, která nejde doplňovat o další.



Vhodné pro:

VERDIKT

7,0

+ Nová rasa a jednotky
+ Dvě nové kampaně
+ Drobná vylepšení

− Sem tam nudné mise
− Stále chybující AI
− Předskriptované okamžiky

Winter Assault je po všech stránkách povedeným datadiskem. Pro příznivce původního Warhammeru takřka povinnost, pro ostatní upozornění, že se žánr RTS zdaleka nevyčerpal.

KONKURENTI: Earth 2160 **8,0** | Empire Earth 2 **8,6** | Warcraft 3 **9,0**

Football Manager 2006

Vítejte ve světě možností, před kterými i Brückner bledne závistí

Žánr Fotbalový manažer :· **Výrobce** Sports Interactive :· **Distributor v ČR** CD Projekt :· **Homepage** www.footballmanager.net Platforma PC, Mac, PSP, Xbox 360 :· **Minimální konfigurace** Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 16MB 3D grafická karta, 1 GB na HDD :· **Lokalizace** Titulky :· **Cena** 999 Kč

Hry jako Footbal Manager 2006 prakticky nemá cenu recenzovat. Za prvé: I když o nich napíšete, že jsou na tom jako Maradona před léčením, stejně budou následujícího tři čtvrtě roku mezi nejprodávanějšími hrami všech platforem. Za druhé: Jak chcete hodnotit hru, jejíž herní doba osciluje v řádu set až tisíců hodin? No, a konečně vyčítat drobné mušky titulu, který je ve svém oboru nejpropracovanější a svým ztvárněním překonává své nejbližší konkurenty rozdílem několika tříd, je faul minimálně na žlutou kartu. Zápas byl ale domluven dlouho dopředu, diváci už z nudy šermují s vytrhanými sedačkami, takže nezdržujme a odpískejme začátek.

Obranná první půle

Pro hráče, kteří strávili poslední měsíce trénováním afghánského nároďáku, mám důležité sdělení – Footbal Manager je pokračovatelem bývalého Championship Manageru. Tím je řečeno vše podstatné. Znamená to mimo jiné nejpropracovanější databázi hráčů a týmů z celého světa včetně okrajových klubů z českých nižších soutěží (byť hratelné jsou jako vždy pouze dvě tuzemské soutěže), největší a nejrealističtější podmínky transferů, nejrozsáhlejší výběr taktických možností. Jednou větou: nejpropracovanější fotbalový manažer na světě.

Zapomeňte na určování cen vstupenek do kotle a na vedlejší tribuny, myslíte, že se něčím podobným Fergusson zabývá? Vy jste tu od řízení fotbalového týmu, tak se o to starejte a nebojte se – záchody určitě nějaká hajzlbába (hajzlděda, chcete-li) uklidí.

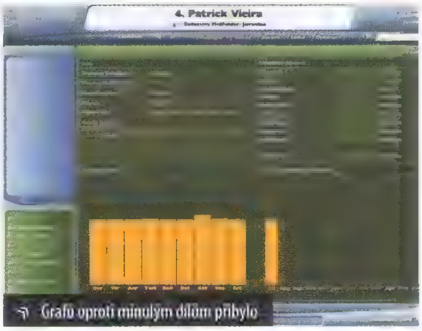
Nejsme ale na prvním tréninku v minižácích, takže výše řečené již valná většina z vás jistě dávno ví. Přesuňme se na trávník. Co nabízí nový ročník FM tak úchvatného, že se vyplatí opustit svůj patnáct sezón šlechtěný tým a začít znovu od divize? Asi tolik jako stadión po menší rekonstrukci. Šatny jsou čerstvě vymalované, tráva nově položená a támhle – nový stánek na pivo. Teď ale autorům křivdím. Pomyslných stánků je víc, ale i kdyby ve hře nebyly, rozhodně by vás to neodradilo jít v neděli na fotbal.

Football Manager 2006 se od svého oznámení tváří přístupněji k začínajícím manažerům, snaží se je nalákat zjednodušenými postupy, větší ikoničností, poprvé zařadil do svých řad tutorial… Tato snaha se určitě cení, přesto se začátky ve hře s poněkud svérázným konceptem blíží vstupu Hřebíka do Sparty. Hra má svou vlastní filozofii, ovládání je občas těžkopádné (i přes viditelnou snahu vše co nejvíce zprůhlednit) a čistě textová nápověda je tak trochu Křetínským, který vás uchrání před celým světem, ale ne za všech okolností.

Vyčítat drobné chybky Footbal Manageru je faul minimálně na žlutou kartu

Poločasový program

Pokud ale vytrváte, rozprostře se před vámi fotbalový ráj. Mraky možností, detailů, se kterými se můžete (ale nemusíte) piplat celý rok. Jste šílenec, který zná i náladu svých náhradníků z lavičky? Můžete každému hráči vytvořit individuální tréninkový plán a rozplánovat takřka krok po kroku jeho účinkování v zápase. Seznamujete se s týmem a nechcete řešit podrobnosti? Vyberte si z nabídky předpřipravenou taktiku „4-4-2 útočná" a jde se na věc. Football Manager je multidimenzionální hra, kterou nemusíte ke skvělému zážitku provrtat naskrz. Bavit se a hlavně vyhrávat můžete i se základním chápáním taktiky.


Grafů oproti minulým dílům přibylo

Atak v druhém poločase

Přestože k vyvažování manažerské mnohovrstevnosti přispívá množství vylepšení (zjednodušené zadávání tréninku, informativní hlavní obrazovka atd.), největší změny se udály poněkud překvapivě v psychologické části hry. Poločasové promluvy k týmu, větší diferenciace hráčských nálad, komentáře v médiích, možnost přes noviny škádlit příští soupeře – to vše otevírá prostor pro taktizování. Dokážete přesvědčit hvězdy týmu, že umíte i přes svou nezkušenost vést prvoligový celek? Udobříte si naštvaného náhradníka? Nebo z kabiny uděláte obdobu sparťanské ze začátku sezóny?

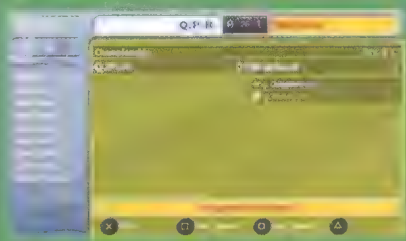
Dojem ze hry by byl poloviční, kdyby nebyl podepřen skvělým zprostředkováním zápasů. Tradiční 2D engine opět exceluje a nabízí rozmanitou

Vhodné pro: Všechny, komu vadí, že nekoučují národák

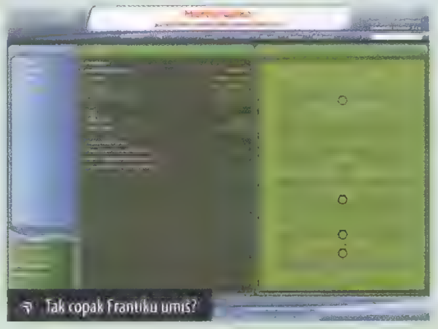

Honza Morkes, zástupce šéfredaktora
Věrný divák VyVolených, který se za to nestydí

MANAŽER NA PSP

Pokud se dá věřit Milesi Jacobsonovi, duchovnímu otci FM (a velice přesvědčivému řečníkovi), tvorba PSP verze hry byla neplánovaným dítětem. Vývojáři spíše ze zajímavosti zkusili, co by se do zázraku od Sony vešlo, a výsledek je natolik překvapil a zaujal, že se letos dočkáváme kromě PC, Mac a Xbox 360 také fotbalového manažeru pro handheld. Ano, nejedná se o plnohodnotný FM 2006, chybí například zápasový 2D engine, databáze jsou omezenější, přesto se jedná o více než zdatného konkurenta pro jeho sourozence. Co když vás napadne skvělá taktika v autobuse?




Taktiku můžete zvolit opravdu jakoukoli


Tak copak Františku umíš?

DURBAN VS. JOHOR FC

Nešetření superlativy má v případě Football Manageru 2006 své opodstatnění. Úctu vzbuzuje nejen propracovanost soupisek, ale také jejich počet. Hra nabízí na výběr z neuvěřitelného počtu 3 000 týmů ze 40 zemí celého světa. Je libo dobýt svět s druholigovým jihoafrickým Durbanem? Nebo dáte přednost malajskému Johor FC?

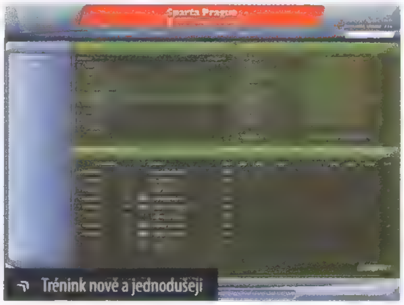


porci herních situací, které dají trpělivějším divákům odpověď na otázku, kde je chyba. Utkání se dá sledovat celé, nebo si můžete nechat přehrát nejzajímavější momenty (jde i zpětně). Nově přibyla možnost rychlé změny taktiky, která je však pro asi nejčastější využití (rychlé střídání) zcela nepochopitelně nepoužitelná. Pro týmy bránící hubené vítězství je ale ideální, protože umožňuje na poslední minuty rychle zabetonovat malé vápno a nenásledovat tak styl brněnského fotbalového podzimu 2005.

Pozápasový rozhovor

Zápas skončil, diváci se šourají ven pod dohledem kordonu těžkooděnců. Z nudy po strážcích zákona hází tenisákem. Dnes to byla opět exhibice. Domácí vyškolili soupeře a přes jednu inkasovanou branku (za obtížnost) nenechali nikoho na pochybách, kdo je lepším týmem. Football Manager tak trochu připomíná Chelsea. Neskládá se jen z oku lahodících kousků, které nejvíce září na papíře (Real Madrid), nenakupuje horentně hráče, aby posléze polovinu z nich poslal na hostování (ne, opravdu proti Spartě nic nemám), ale trpělivě buduje a doplňuje tým bez radikálních revolucí. Největší předností Football Manageru je jeho stabilita, žádné experimenty ve stylu EA Sports, kteří mají občas tendenci měnit, co funguje, a odstraňovat funkce, aby byly po třech letech slavnostně vráceny zpět.

Nový díl je opět skvělým manažerem, na kterém je vidět snaha tvůrců zdokonalovat už takřka dokonalé. Chyby se mu nevyhnuly, některé z nich jsou docela zvláštní – např. když se vaše pozitivní vyjádření objeví v novinách v negativním gardu. Na druhou stranu je otázkou, zda se konkrétně v tomto případě jedná o chybu nebo vlastnost reflektující mediální realitu (co myslíš, Méďo?). Obtížnost je pro začínající opět poněkud vyšší, ale to k fotbalu, nejen reálnému, patří. Hra se na českém trhu prodává v lokalizované podobě, takže není důvod váhat. Baráž se blíží a fotbalový národ potřebuje každého příznivce.



Trénink nově a jednodušeji

VERDIKT

8,9

+ Propracovaná databáze
+ Skvělý zápasový 2D engine
+ Psychologická stránka koučování
+ Několik dimenzí zážitku
+ Životnost

− Obtížnost
− Občasné chyby

Nejpropracovanější manažer na trhu neusíná na vavřínech a snaží se kulatým nesmyslem a větší přístupností získat další příznivce. S velkou pravděpodobností se mu to podaří.

KONKURENTI: Football Manager 2005 **8,5** | Championship Manager **5,5** | NHL Eastside 2005 **6,6**

Brothers in Arms: Earned in Blood

Druhý díl bez dvojky v názvu?

Žánr Válečná FPS ▸ **Výrobce** Infinium Ward ▸ **Vydavatel** Ubisoft ▸ **Homepage** www.brothersinarmsgame.com ▸ **Platforma** PC ▸ **Minimální konfigurace** Procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 4 GB na HDD ▸ **Lokalizace** Titulky ▸ **Cena** 999 Kč

S[illegible]t Gric se vrátil z obch[illegible] [illegible]by vám v následujících [illegible] podal podrobné hlášení o všem, co viděl a slyšel v čase věnovaném novým Bratrům ve zbrani. Snad hned na počátku svého vyprávění bych měl přiznat, že sliby tvůrců o plnohodnotném druhém dílu vyzněly neznámo kam. Earned in Blood je (s)prostý datadisk a datadiskem zůstane, ať si tvůrci tvrdí cokoliv jiného. A to je teprve začátek, pane!

Vše při starém

Na cestách po rozmanitých prostředích, která se však příliš neliší od prvního dílu, jsem stačil spatřit mnohé nepřátele, jejichž umělá inteligence měla zaznamenat výrazný posun dopředu. Stalo se, přesto mé dojmy inklinují k rozporuplným závěrům. Nepřátele jsem odstřeloval schovaný za barely, pozoroval jejich dobré krytí i využívání přesily. Přesto se našly situace, kdy nebyli schopni odhadnout mé chování a taktické postupy. Zůstanou skrytí za hromadou beden a přitom mě nechají bez povšimnutí projít za svými zády. Proč?

[illegible] navodit nostalgickou atmosféru. Podruhé [illegible] ale nebylo ono. Úkoly se příliš nelišily od prvního dílu, a i když celou kampaň provázela spousta nápaditých okamžiků, pořád jsem měl pocit, že je vše při starém. Snad jen, že nás úkoly častěji zavedly do útrob měst a vesnic.

Můj spolek bojovníků

Přiznávám, pane, že i moje netaktická rozhodnutí stála několik mužů život. Stačilo špatně odhadnout situaci a poslat je vstříc bojové vřavě, proti které neměli šanci. Pak se i můj život ocitl v ohrožení, a nebýt dobré výbavy (rozuměj nízké obtížnosti), možná bych se dnes bavil s anděly nebo smažil v oleji pekelném. Vedl jsem svůj tým stejně jako při minulém vítězství: nepřibyla žádná novinka, vše zůstalo při starém a ani skvělé vynálezy našich vizionářů (Situational Awareness View) situaci nepohnuly kupředu. Já vím, pane, že nebyl důvod nic měnit. Výzvě jménem Call of Duty 2 bychom ale čelit měli, nemyslíte?

[illegible] [illegible]nitřní samotou. Nikdo si n[illegible] představit peklo, kterým jsme museli projít.

Earned in Blood je (s)prostý datadisk!

Protože se vždy soustředí jen na jediný cíl. Ve válce si musíte všimnout, když z původních tří vojáků zbude jen jediný. Nemám pravdu, pane?

Nemůžu ale tvrdit, že bych byl na celou akci sám. Kromě mé maličkosti (ve hře ztvárněné seržantem Joe Hartsockem) jsem měl po svém boku další partu kluků z nejrůznějších divizí a naše výprava i postupy se často kryly s vývojem prvního dílu. Válka je ale pes a misi za misí jsme [illegible] O emoce nebylu [illegible]

Určitě si cením, že nám přibylo několik nových zbraní a vehiklů. Snad však nebude opovážlivost tvrdit, že ve vývojových laboratořích mohli zapracovat a dát nám do ruky něco pořádného, čím bychom nacistickou špínu vyplenili. Ale nebudu si jen stěžovat. Je pro mě ctí bojovat za svou vlast! Zvlášť, když se vše podařilo zvládnout po řemeslné stránce na jedničku, do uší nám zněly věrohodné výbuchy a hudba skvěle dokreslovala pocit bezradnosti, který prostupoval děním okolo.

CALL OF DUTY 2: KRÁL PODZIMU

Z rozsáhlého hlášení jste jistě vytušili, proč že se Brothers in Arms: Earned in Blood nestane válečným králem letošního podzimu. K těmto metám má našlápnuto akčněji pojaté Call of Duty 2, které si od Bratrů ve zbrani vypůjčilo týmovější duch. Naše zkušenosti z hraní přitom hovoří jasně. Druhé Call of Duty nabízí svižnou akci, chytlavé prostředí, emocionálnější pojetí i užitečné inovace, jako jsou například na sebe pořvávající vojáci. V krizových okamžicích je příjemné, když vám jeden z počítačem řízených spolubojovníků prozradí úkryt střílejícího vojáka nebo když vás varuje před příchozími posilami. Pocitově CoD2 posunuje válečný zážitek zase o kousek blíže realitě. A i když má Brothers in Arms v mnohém stale navrch, letošní souboj druhých dílů nevyhraje.



Kamil Gric, šéfredaktor
Mesiáš Doupěte se slabostí pro brunetky a vlašské ořechy

Vhodné pro: Fanoušky série, kteří překousnou minimum změn



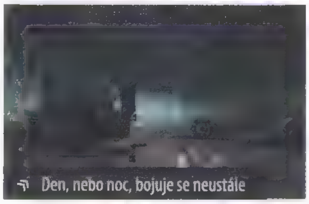
Tvrdý trénink

Rád bych poděkoval velitelství za příjemnou novinku: možnost projít vším tím válečným peklem ve skirmish módu. Bylo příjemné si čas od času odpočinout od úkolů, které nás vedly vstříc válečnému peklu kampaně, a veškeré mise si projít tak trochu jinak. Módů je dostatek, první z nich (Defense) nás zavedl do nepříjemné pozice, kdy jsme museli co nejdéle odolat nepřátelským útočníkům. Bojovali jsme chrabře a statečně, ale vždy jsme podlehli. Zajímavější byl Objective, plnění předem zadaných úkolů, nebo Timed Assault, kdy jsme museli zabít nepřátele v co nejkratší době. Řeknu vám, pane, podobný trénink bych si nechal líbit den co den!

Nerad končím své hlášení právě teď, ale den se chýlí ke svému závěru, a já bych se rád odebral spát: tam v týlu nepřítele jsme s chlapci nezamhouřili oči po několik dlouhých dní. Jak už jsem řekl, pane, noví Bratři ve zbrani byli opět intenzivní a napínaví, nabídli velkolepou výzvu, kterou jsme rádi zdolali. Ale ta podpora a zázemí, nulové podmínky, nad tím vším mi zůstává rozum stát. Nebo mám až moc prořízlou pusu, pane?

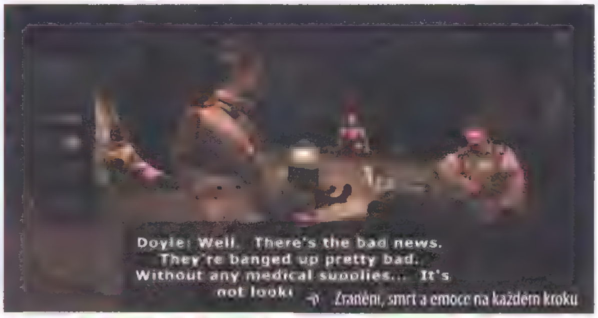

Válka si nevybírá


Jeden džíp k snídani


Den, nebo noc, bojuje se neustále


Kuk na vejfuk


Zapomeňte na Rambo styl – musíte se krýt a skrývat



Zranění, smrt a emoce na každém kroku

VERDIKT

6,9

\+ Taktické pojetí války
Emocemi prostoupený příběh
Skirmish mód
Řemeslně kvalitní zpracování

\- Minimum novinek
Velmi podobná kampaň

Zápisky z deníku válečného hrdiny, který zemřel dne 2. 10. 2005 za nevyjasněných okolností. Posmrtně byl vyšetřován za vlastizradu, uznán vinným a degradován na vojína. Štěstí, že se toho dne nedožil.

KONKURENTI: Brothers in Arms 9,4 | Call of Duty 2 9,0 | Medal of Honor [illegible]

inzerce »



Myst V: Konec věků

Herní série, které se již tradičně tleská vestoje

Hráče adventur a herní znalce při vyslovení slova „Myst" příjemně zamrazí. Není divu. Ultimátní série adventur, jedněmi zbožňovaná a druhými zatracovaná, se dožívá podle nepotvrzených zpráv možná posledního pokračování. Pokud se máme loučit, pak nám tvůrci přichystali zakončení v pravdě mistrovské!

Již pošesté se vydáte vstříc nevyjasněnému tajemství civilizace D´ni. A tentokrát již v plně 3D grafickém kabátku. Zatímco v předchozích dvou dílech se naše zvědavé oko kochalo pouhým rozhlížením se po okolních scenériích, nyní nám autoři nabídli možnost volného pohybu napříč krajinami věků, což má své přednosti i úskalí. Nesporná výhoda herní globalizace (= přechodu do třetího rozměru) je skryta v možnosti volně se pohybovat po terénu. Žádné místo vám tak nezůstane cizí a zarytí klasici si mohou systém zobrazení přepnout i na starý dobrý point and click. Perlou nového vylepšení jsou realističtější výjevy okolí. Nádherné odrazy slunečních paprsků v průzračném oceánu, vlnící se tráva, ptáci posedávající na skalních útesech a v neposlední řadě technologie face over.

Face over představuje vylepšení v podobě zobrazení mimiky a tělesných pohybů vůbec. Neunikne vám grafická nádhera, kterou skýtají rozhovory s Esherem, jenž bude vaším průvodcem napříč hrou. Jeho důkladná gestikulace a maximálně přirozené pohyby předčí i herecké výkony Já, Petra Zvěřiny.

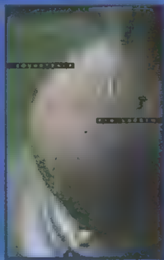
Dech beroucí grafické orgie ale nejsou jediným šperkem na krku šestého dílu. Stěžejním aspektem série jsou složité hádanky, u kterých si hráč připálí nervovou soustavu. Během hry budete průběžně narážet na indicie z Yeeshina deníku (ta nám vyrostla jako z vody a je z ní slečna k pohledání), které budete nuceni spojovat dohromady. Díky nim přijdete na řadu názorových nesrovnalostí mezi Yeeshou a Esherem a budete se muset rozhodnout, komu z nich věřit.

Ani to ale není nic proti komplikovanosti a množství přichystaných puzzlů! Pokud vás přemýšlení bolí, ruce pryč a mílovými kroky utíkejte pro nějakou jednoduchou FPS. V nočních můrách


Grafická nádhera mě nutí uvažovat o pořízení domku na Sibiři



ÚCHVATNÁ HUDBA



Složité hádanky vám propálí nervovou soustavu



se mi vrací nekonečný a zdánlivě neřešitelný puzzle z prvního věku, kdy jsem byl nucen pobíhat sem a tam ve snaze najít správnou kombinaci symbolů na oltářích okolo chrámu. Můj mozek vše bez následků ustál. Ale té dřiny a množství vypoceného mozkomíšního moku!

Dost bylo superlativů, ačkoliv šetřit s nimi nešlo. Za prvé je Myst V úchvatnou podívanou, jež exceluje v mnoha ohledech a zadruhé by byla nebetyčná ostuda podrobit ostré kritice titul z královské rodiny adventur. Tvůrcům bychom mohli snad jen opatrně vytknout kratší hrací dobu a obvyklý problém, kterým je slabší příběh. K našemu štěstí však na celé hře nezanechává skvrny, které by nepustily ani na čtyřicet. Pro milovníky adventur, kvalitní zábavy a přemýšlení je „Myst V: Konec věků" jasnou volbou. A věřím, že nejen pro ně.


hledání byste našli trosečníka Hankse

Adventurní fandy, kteří mají řešení hádanek v krvi

VERDIKT

8,3

\+ Hra je plně 3D
Obtížnost puzzlů
Důstojné zakončení série
Výborný soundtrack
Skvělý dabing

− Délka hry
Místy komplikovaná hratelnost
Slabší příběh (oproti Riven)

Klenot svého žánru opět nezklamal. Nezklamte jej ani vy a vrhněte se do hraní.

KONKURENTI: Myst IV: Odhalení 9,0 | Schizm 2: Chameleon 8,0 | URU 7,0


Alan Jarrar, stálý spolupracovník Doupěte
Chrchel plovoucí v toaletní míse života

World Racing 2

Druhý pokus německých vývojářů nedopadl špatně

Žánr Závody ▸ **Výrobce** Synetic ▸ **Vydavatel** TDK ▸ **Homepage** www.worldracing2.com ▸ **Platforma** PC, Xbox, PS2 ▸ **Minimální konfigurace** Procesor 1,8 GHz, 256 MB RAM, 1,7 GB na HDD, 64MB grafická karta ▸ **Lokalizace** Neoznámeno ▸ **Cena** Neoznámeno

Ladislav Nosákovec, stálý spolupracovník Doupěte
Jedinec postrádající základní pravidla slušného chování

Dva dlouhé roky si hráči museli počkat na pokračování závodního simulátoru World Racing. Ačkoliv první díl, zaměřený čistě na vozy značky Mercedes Benz, nedopadl v očích herních recenzentů úplně nejlépe, dokázal si vydobýt pozici v peněženkách téměř půlmilionu hráčů. World Racing 2 přichází se spoustou nového elánu, vybaven několika novinkami a zproštěn chyb prvního dílu. Alespoň to tvrdí reklamní slogany. Jak je tomu ve skutečnosti?

Bystré oko čtenářovo možná zaregistrovalo změnu v názvu. Tentokrát se World Racing neorientuje pouze na jednu značku a zelenou dostávají i ostatní automobilky. Největší zastoupení má z pochopitelných důvodů Volkswagen (původně měla být ve hře vozidla pouze této značky), projedeme se ale i v automobilech Mercedes Benz, Alfa Romeo, Lotus a překvapivě také v naší škodovce, která je zastoupena Fabií (včetně speciálu WRC) a Octavií.

Počet všech vozů se ve World Racing 2 vyšplhal téměř ke stovce, což je číslo více než úctyhodné. O to víc zamrzí absence (mimochodem slibovaného) tuningu. Vozidla jsou již předem upravena a hráč může maximálně měnit jejich barvu, polepy nebo litá kola. Neopomenutelnou novinkou je také zařazení nitra, které ale hru téměř nijak neoživuje a ve srovnání s ostatními tituly přichází tak trochu s křížkem po funuse.

Pilířem World Racing 2 je podle předpokladů kariéra. Jednotlivé podniky naštěstí nezůstávají u pouhého stereotypního závodění „dokola", ale nabízejí spousty odnoží ve stylu rally, okruhových závodů či adrenalinových duelů. Samozřejmostí je také testování nových vozidel v podobě jízdy na čas, zkoušek brzd nebo smyků. To vše na více než 170 tratích, se kterými si autoři vyhráli do nejmenšího detailu.

Správně nastavit poměr mezi realitou a arkádovostí se vývojářům ze Synetic nepodařilo ani napodruhé. Problém je tedy opět řešen speciálním nastavením, v němž si každý hráč může míru reality zvolit dle vlastních preferencí. Ani technické zpracování nezůstalo na novinky skoupé. Konečně jsme se dočkali modelu poškození, a i když rozhodně není dokonalý, jeho přítomnost je potěšující. Grafická stránka hry je solidní; na zadek vás sice neposadí, potřebám závodnického světa ale bohatě postačí. Matematicky vzato – desítky vozidel, neuvěřitelný počet tratí a několik více či méně podstatných novinek. To je jen malý výčet v kolonce „Důvody", díky kterým se budete u World Racing 2 bavit po několik desítek hodin.

Konečně škodovky v moderní závodní hře!





Škoda Fabia WRC v celé své kráse





Vhodné pro: Profesionály i naprosté začátečníky

VERDIKT

7,9

+ Vozový park
+ Počet tratí
+ Zařazení modelu poškození
+ Hratelnost

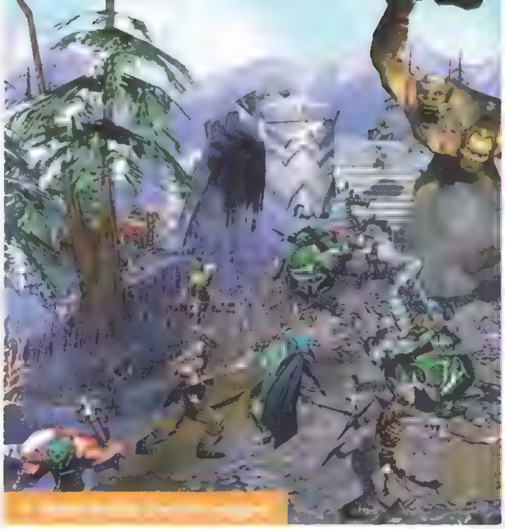
− Průměrná grafika
− Místy příliš obtížné

Dlouhotrvající půst závodů v klasickém stylu byl konečně prolomen. World Racing 2 nabízí vše, co má správná závodní hra mít.

KONKURENTI: MB World Racing 6,0 | GTR FIA GT Racing 7,4 | Ford Racing 3 5,5

Dragonshard

Žánr realtime strategií a RPG pravidla Dungeons & Dragons byly až doposud neslučitelné pojmy. Co na tom mění Dragonshard?



Vhodné pro: [illegible]

Zvedám telefon. Na druhém konci mi Kamil poklidným hlasem nabízí k recenzi nové RPG. Není čas zjišťovat, proč mně jméno Dragonshard do žánru RPG nesedí, a až doma s hrou v ruce zjišťuji, jak jsem se vtipně napálil. Dragonshard ale má potenciál, který jsem nemohl opomenout. Nejenže se jedná o první strategii postavenou na pravidlech Dungeons & Dragons a tedy RPG základech, ale navíc za titulem stojí Liquid Entertainment, tvůrci série Battle Realms. Jak nakonec Dragonshard dopadl, vám povím v následujících řádcích. Znáte gamebooky? Budete tu jako doma. Neznáte? Pochopíte rychle.

1 Vítejte ve světě Eberron, kde spolu bojují tři frakce – správňáčti The Order of Flame, ještěří Lizardfolk a oškliví a zlí Umbragen. Přesto

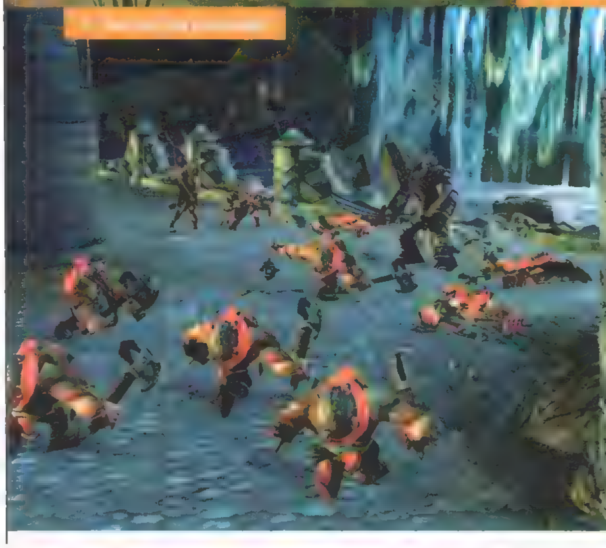


[illegible]

2 [illegible]

3 [illegible]

4 [illegible]



první dojem velmi rozpačitý. Mohl bych ale také chválit. Konkrétně budovatelskou část hry (9) nebo boje v podzemí (7). Můžeme se však také vrhnout do tvrdé kritiky (3).

5 Grafiku Dragonshardu shledáte přinejmenším dostačující. Plány tvůrců ale hatí pochybná optimalizace, jež má za následek nepochopitelné zpomalování hry v běžných situacích (i na nadprůměrném PC). Ani vyladění herního systému, konkrétně pomalé souboje kontrastující se slušnou rychlostí přesunu, nezapadají do mozaiky ideální hry. Když k tomu připočteme nevýrazný hudební doprovod, je Dragonshard zklamáním. Raději se proto vraťte o kousek zpět a poohlédněte se po jiném odstavci (3).

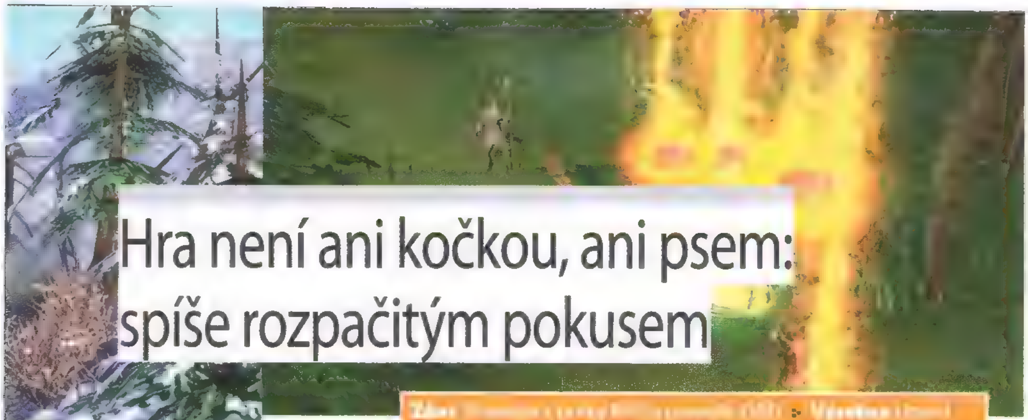
6 Čtete recenzi na hru správného žánru? Věřím, že přece jen ano. Z Warcraftu 3 si Dragonshard bere velký důraz na hrdiny, přestože tento herní atribut logicky vyplývá z použití pravidel D&D. Důležitější jsou prvky dvou dalších zmiňovaných her. Kohan 2 se pyšnil zvláštním přístupem k základně, který je zde velmi podobný. Armies of Exigo stavěly na využití podzemí a i Dragonshard využívá zatuchlých jeskyní s přirozenou elegancí. Zajímá vás budovatelská část hry (9), nebo se těšíte na hrdinské boje pod zemským povrchem (7)?

7 Na povrchu se Dragonshard tváří jako relativně běžná RTS. Jakmile ale vejdete do





David Sláma, stálý spolupracovník Doupěte
Samozvaný japanolog a závislák na N-Gage



Hra není ani kočkou, ani psem: spíše rozpačitým pokusem

[illegible]

[illegible]

8 [illegible]

9 [illegible]

budovy. Máte místo celkem na šestnáct budov (čtyři bloky po čtyřech stavbách), přičemž počet a umístění budov rozhoduje o tom, jaké schopnosti budou moci vaše jednotky používat a na jakou maximální úroveň to mohou dotáhnout. Jednoduché, funkční a příjemné. Kam vás odvelím nyní? Přečtete si něco o bojích v podzemí (7), nebo se konečně vrhněte na stinné stránky hry (3).

10 Dragonshard se nechává ovlivnit dobrými prvky a nápady. Omezené možnosti stavby základny, nutnost taktizování, hrdinové, a konečně rozsáhlá podzemí, kde dojde na férový boj muže proti potvoře. K tomu si připočtěte intuitivní ovládání a přímočarou strhující hratelnost. Věříte tomu (2)? Nebo se vám něco nezdá (4)?

11 Dragonshard je ambiciózní projekt zkušených autorů strategií. A možná právě u relativně čistokrevných strategií měli pánové z Liquid Entertainment zůstat. V podstatě vše, co Dragonshard přináší, jsme už několikrát viděli. Hrdinové ve Warcraftu 3, originální stavění základny v Kohanu 2 či Battle for Middle-Earth, boje v podzemí v Armies of Exigo atd. Navíc jsou pravidla D&D tím, co hře paradoxně ubližuje. Pokud jste ale příznivci D&D a nevadí vám hrát stejnou věc v jiném kabátě, Dragonshard vás bude bavit. Není totiž ani přehnaně dobrý, ani špatný: je zkrátka svůj.

VERDIKT

7,5

\+ První strategie postavená na pravidlech D&D
Příběh z nového D&D světa Eberron
Způsob budování základny

\– Celkově je Dragonshard krátký
Kombinace RTS a RPG elementů je rozpačitá
Hra neobsahuje nic nového

Dragonshard se snaží kombinovat nejlepší prvky RTS a pravidel D&D. Místy se mu to daří, místy méně. Nejedná se o špatnou hru, celkový dojem je místy jen nejistý.

KONKURENTI: [illegible]



[illegible]



Bet on Soldier

Zabíjení v hlavním vysílacím čase? Reality show budoucnosti

Žánr FPS · **Výrobce** Kylotonn · **Distributor v ČR** Hypermax · **Homepage** www.betonsoldier.com · **Minimální konfigurace** Procesor 2 GHz, 512 MB RAM, 128MB grafická karta, 4 GB na HDD · **Lokalizace** Kompletní · **Cena** 999 Kč

Vhodné pro: Univerzální vojáky a Terminátory

Bet on Soldier přichází v příhodnou dobu. V časech, kdy jsou televizní obrazovky po osmé hodině okupovány zběsilým vřeštěním paviánů zavřených v luxusní kleci. Ano, řeč je o reality show a hysterických scénách Vladků, Regín, Emilů a Big Brother a kdo ví, koho ještě. Bet on Soldier se jim v mnohém podobá. Je (více či méně) kopií fungujícího modelu televizních reality show.

Peníze, nebo život!

Snaha inovovat žánr o revoluční prvky se cení. Smutné ale je, když se panensky vyhlížející herní dítko změní ve starou kurtizánu, se kterou to vyzkoušel kdekdo. Podobným dojmem působí poslední počin z dílny francouzských Kylotonn, který nabízí (na první pohled) nevídané.

V roli vojáka, odhodlaného vystřelit každému seno z hlavy, jste vtaženi do alternativní minulosti roku 1998. Nic ale není tak, jak jsme zvyklí. Lidstvo se po sedmdesát let trvající první světové válce rozhodlo na vojenských konfliktech profitovat. Válka se stala byznysem a součástí každodenního života. Miliony lidí každý večer usedají k televizi, aby sledovaly reality show, ve které proti sobě v oplocených rezervacích bojují členové dvou znepřátelených frakcí – WRF a UAN.

Čirou náhodou je hlavní hrdina (Nolan Daneworth) členem WRF. Kromě povinností vojáka jím ale zmítá i touha po tolikrát obehrané osobní pomstě. Nolan se jednoho slunného dne vrátil z práce (kde zabil několik lidí), aby spatřil „zapálenou" manželku v hořícím rodinném domku, což – jak jistě uznáte – dokáže pokazit celý den i nejednomu flegmatikovi. Nolan je hnán pomstou a do kolotoče vražd, násilí a zabíjení se dostane díky soutěži Bet on Soldier, kam shodou okolností vedou stopy manželčina vraha.

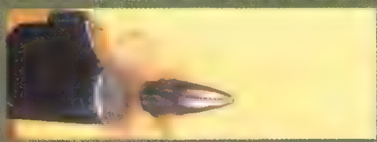
Počkejte, než si dojdu pro náboje

Trnovou korunu nasazuje nevýraznému hernímu scénáři systém nabíjení, dobíjení a bohužel i samotného zabíjení. Tvůrčí snaha o inovaci zažitého konceptu se jednoduše zvrhla v dětské hrátky s příručním hořákem. Hned v úvodní misi vám, po likvidaci tří až čtyř nepřátel, dojdou náboje. Marně se budete snažit najít náhradní zásobník. Termín „munice" je vývojářům cizí. Výměna zásobníků probíhá netradičně – nákupem nábojů u speciálních terminálů. Jaká smůla pro hráče, když zjistí, že jsou dobíjecí terminály ve hře rozmístěny stejně pravidelně jako špinavé prádlo na podlaze vily VyVolených.

Dochází tak k vtipným situacím, kdy hráč vchází na bitevní pole, aby podpořil spolubojovníky z frakce, nicméně je neozbrojen a železnou maketou zbraně se může v takové chvíli jen a pouze ohánět. Vrací se o pět set metrů zpět k dobíjecímu terminálu, kde si objednává opravu zbroje a dva zásobníky navíc. Vzápětí utíká na místo činu, aby zjistil, že boj skončil a cesta je volná. Bláhový byl hráč, jenž si myslel, že u místa další přestřelky najde terminál pro dobití munice. Opět se vrací (tentokrát dva kilometry) ke stejnému automatu na náboje, poroučí si zásobník, černou kávu bez cukru a s největší potupou míří zpět na (naštěstí dosud nevybílené) místo činu. Nevím, jestli má cenu zmiňovat, že na terminály nenarazíte třeba i patnáct minut, abyste vzápětí objevili hned tři vedle sebe.

JASNOVIDNÉ OKÉNKO

Potvrzuje se známý výrok, že nic není nemožné. Koho by před pár lety napadlo, že si budeme před televizními kamerami vyměňovat manželky? Nápady televizních společností jsou stále odvážnější a artikl pohledu do lidského soukromí žádanější. Jaká nás ale čeká budoucnost? Přestaneme sázet na hokej a vložíme své úspory v žoldáka, který vyhrál konkurs do nové reality show? Nic není nemožné.



Terminály jsou rozmístěny stejně často jako špinavé prádlo ve vile VyVolených



Make-up na škaredém obličeji

Mohli bychom sedět a donekonečna rozebírat zápory Bet on Soldier – linearitu misí, svázaný pohyb v herním terénu, zpackanou AI, nesmyslné chození pro náboje a mnohé další. Hra má ale také druhou stranu mince, kterou představuje



Alan Jarrar, stálý spolupracovník Doupěte
Chrchel plovoucí v toaletní míse života







slušná zábavnost a perfektně zvládnuté grafické efekty. Výbuchy, světelné efekty, realistický pohyb postavy a vyspělý fyzikální engine jsou dnes v žánru FPS žádanou komoditou. V tomto ohledu vás Bet on Soldier nezklame. Krásná grafika je ale malou útěchou a ještě menším důvodem, aby si hra žánru FPS vysloužila nadprůměrné hodnocení.

Ve finále působí snaha vytvoření dobré akce s příměsí originálního nápadu jako dort, který vařil pejsek s kočičkou. Vývojáři z Kylotonn nacpali do své hry vše, co by měla mít: záhadně ale nic z toho nefunguje. Pokud jste hledali vyžití v krvavé reality show, máte smůlu a budete se muset spokojit s klasickým řáděním ve vilách a pod dohledem mocného Bratra. To je ostatně mnohdy krvavější než násilné herní střílečky…

VERDIKT

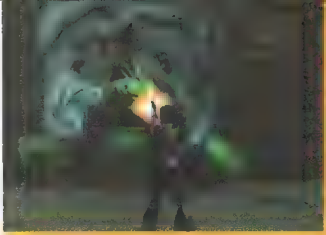
5,5

\+ Grafické efekty
\+ Neotřelé pojetí reality show

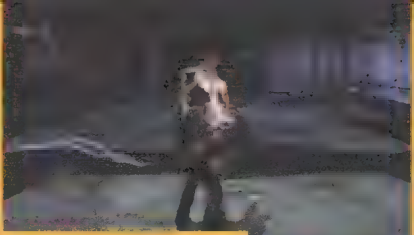
– Přehnaná přímočarost
– Nesmyslný systém terminálů
– Chromá AI spojenců i nepřátel
– Hra je stereotypní, až to bolí
– Otřesný dabing

FPS s krásnou grafikou, jež se marně snaží maskovat chyby, které Bet on Soldier hází do hromadného hrobu tuctových střílеček.

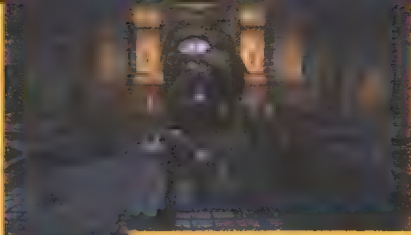
KONKURENTI: Half-Life 2 [illegible] | Medal of Honor Pacific Assault 8,2 | Call of Duty [illegible]



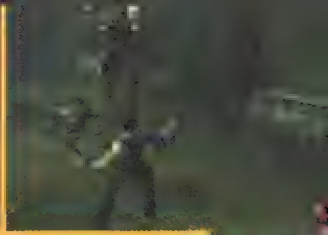
Slečna potřebuje přistřihnout hřebínek



Vskutku elektrizující charisma



Kopání Sama do slizké tlamy démona



Pocem, ty moje zrůdičko!

Vhodné pro: Chvíle, kdy se zadře motorová pila

Evil Dead: Regeneration

Regenerace = obnovení, uvedení do původního stavu. Její herní obdoba dostává svému názvu

Žánr Akce :: **Výrobce** Cranky Pants Games :: **Vydavatel** THQ :: **Homepage** www.evildeadregeneration.com :: **Platforma** PC, PS2, Xbox :: **Minimální konfigurace** Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 32MB 3D grafická karta, 2 GB na HDD :: **Lokalizace** Neznámá :: **Cena** 1 199 Kč

Počítačová zpracování filmových hororů mají jednu výhodu. Ať již dopadne herní podoba jakkoliv, výsledek zůstane vždy hororem. Buď jde o horor, při kterém se klepeme hrůzou z husté atmosféry (The Thing), nebo o hororovou hratelnost, kde čiší strach z toho, že takovou hru někdo vůbec naprogramoval (Evil Dead: Hail to the King). Regeneration je zpola nakročena k prvnímu případu, přičemž jde ve šlépějích původních filmů více, než by se mohlo zdát. Je totiž stejně jako oni jednoduchá, na nic si nehraje a snaží se diváka přimět ke klapání zubů i k bezuzdnému smíchu zároveň.

[illegible] knihu mrtvých, Necronomicon. Ash je zavřen do ústavu pro duševně choré a Necronomicon si mezitím v temných kobkách cvokhausu Sunny Meadows předčítá nacistický doktor Reinhard. Náš hrdina tak musí neochotně vstát od televize a zajistit, aby si každá zombie odnesla pořádně proříznutý úsměv. A nejen na tváři!

Regeneration je 3D arkádou, která velmi připomíná slovenského Conana. Prostředí ubíhají tempem filmových snímků a desítky nepřátel s jepičí životností padají pod Ashovou pilou (a nejen jí). Přes svou jednoduchost hra překvapuje řadou zpestření a drobností, které autoři dávkují od začátku až do konce. Ať již jde o bonusy ke zdraví,

Nemrtvý trpaslík Sam s každou smrtí nadává jako Windows při nedostatku paměti

Ash je zpět!

Motorová pila na pahýlu pravé ruky, brokovnice v levačce a na rtech uličnický škleb. Postrach nemrtvých, kterému se nevyrovná ani svěcená voda, natožpak deodoranty prominentních značek, je zpět a začíná tam, kde skončil druhý díl filmové série – v opuštěné chatě, kde prof. Knowby studo-

odemknutí tzv. rage módu, kdy se Ash na chvíli promění v monstrum, nebo o četné bossy. Zvláště ti si zaslouží zdůraznit, protože každý z nich je zpracován zcela unikátně a vyžaduje dobře zvládnutou strategii, stejně jako někteří protivníci. Přestože lze ukládat jen na určitých místech, není případná (rozuměj častá) smrt nijak frustrující.

Hail to the King, baby!

Aby bylo jasno, nový Evil Dead je klasickým oddechovým béčkem s několika nápady. Nad vo[illegible] drží obrovská porce černého humoru, takže hra velmi (ale skutečně VELMI) připomíná původní filmy. Hromadu střihových scén jako by režíroval samotný Sam Raimi – divoké nájezd[illegible] kamery, ďáblem posednuté předměty [illegible] chňapající po Ashovi a především pytel hlášek pepřících směs úchylnosti jako to nejostřejší chilli koření. Aby ne, když si ve své době fráze z filmů vypůjčoval i legendární Duke Nukem. Vrcholem je nástup malého nemrtvého trpaslíka Sama, kterého můžeme v určitých momentech ovládat. Mnohem častěji ho ale budeme vykopávat (doslova) do nepřístupných míst, aby například urval hlavu nedostupné zombii.

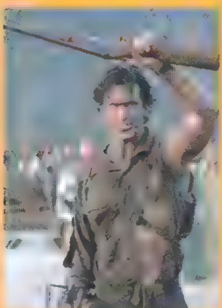
Ovládání je největší slabinou hry. Ihned po zapnutí je patrný konzolový původ – kvalitní ga[illegible] pad přijde vhod. Regeneration rozhodně ne[illegible] tolik, co špičkové tituly (kromě fyzikálního enginu Havok), ovšem překvapuje břitkým zpracováním, které táhne hráče dál a dál za novými dimenzemi černého humoru.



Michael Stern, starý spolupracovník Doupěte
Fanatický antisportovec se zálibou v dobrých filmech

EVIL DEAD – KULTOVNÍ FILMOVÝ MASAKR

Trilogie Evil Dead z produkce režiséra Sama Raimiho (Spider-Man) překvapila poprvé před čtyřiadvaceti lety. Divák nevěděl, kdy se má smát hláškám Ashe v podání Bruce Campbella a kdy se bát nechutností, na kterých se vyřádili trikaři osmdesátých let. Legendární se stala scéna, kdy si Ash uřeže ruku posednutou ďáblem. Sám Bruce Campbell má k hrám velmi blízko, podílel se na dabingu her Tachyon: The Fringe nebo Pitfall 3D.



VERDIKT

6,8

\+ Ashovy a Samovy hlášky
\+ Černý humor na každém kroku
\+ Obstojná hratelnost
\+ Mnoho herních situací

\- Nepohodlné ovládání
\- Poměrně krátké
\- Dojem průměrnosti

Když se na průměrnou mlátičku nabalí licence jednoho z nejlepších béčkových hororů a navíc se podaří věrně zkopírovat většinu jeho atmosféry, výsledek se velmi podobá Regeneration.

KONKURENTI: Conan Nehodnoceno | Fantastic Four 5,5 | The Thing 8,0

X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse

Hrdinové umírají, legendy zůstávají



Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Muž, který ví příliš málo



Svět musí být v pěkné šlamastyce, když už se dá do kupy i dobro se zlem. A také že je. Lidstvu hrozí apokalypsa, která se projevila i na pátečních trenýrkách Profesora X. Odvěké neshody jdou stranou, a drahý profesůrek spojí své síly s nepřátelským Bratrstvím.

RPG se vším všudy

Původní X-Men Legends se stal ikonou skvělého akčního RPG. Úspěchy střídaly horentní sumy z prodeje. Dobrý důvod, aby pánové z Raven Software stvořili druhý díl, kterým ještě rozšířili své původní myšlenky. Vylepšeno bylo hned několik aspektů, z nichž bych jako klíčové označil velké množství postav, nabitý příběh a propracovaný multiplayer.

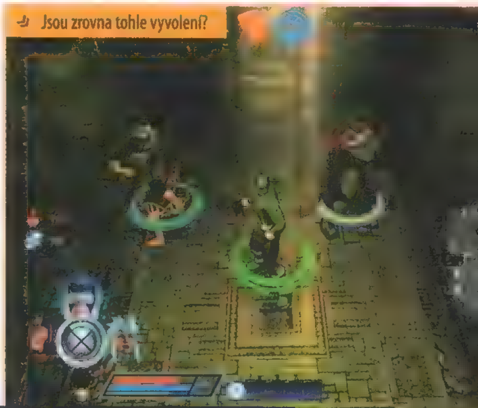
Jak již bylo řečeno v úvodu, tým Profesora X se spojí s Bratrstvím. Z široké škály mutantů si můžete vybrat čtyři, s nimiž se probojujete až ke světlým zítřkům. Dříve nemyslitelná idea, že by bok po boku mohl bojovat rebel Magneto a laserové očko Cyclops, je nyní skutečností. Každý z mutantů má své „nadstandardní" schopnosti, jež se postupem času úměrně zlepšují. V tomto ohledu se zkrátka jedná o klasický koloběh žánru RPG, kdy sbíráte zkušenosti a postupně zdokonalujete patřičné aspekty.

Ovládání je intuitivní. V podstatě se dá hrát dvěma způsoby – buď klávesnicí, nebo za pomoci myši. X-Men Legends 2 je ale prvním RPG, u nějž jsem si při hraní plně vystačil s klávesnicí. I když, popravdě řečeno, zpočátku nemůže být o hraní v pravém slova smyslu řeč. Většinu času strávíte se svou bandou procházkami po rozlehlých krajinách a bráněním se všudypřítomným nepřátelům. Krvelačné potyčky se zvrhly ve zběsilé a bezúčelné mlácení do klávesnice. Dokud jsem z bojů vycházel jako vítěz, stačilo mi to. Postupem času ovšem přituhovalo a já musel zvolit jinou taktiku. Systematická detekce nepřítele, rychlá analýza boje a použití patřičných komb nebo, dá-li zbylá energie, speciální kouzla. Vesměs je X-Men Legends 2 rutinní, ale o to více návykovou záležitostí. Ze svých spárů mě mutanti pustili až o půl osmé večer, když můj žaludek volal po snídani.

Komplexnost hry je malým zázrakem. Téměř vše lze zničit, popřípadě zvednout a vrhnout po protivníkovi. Protivníkem může být i živá bytost. Multiplayer nabízí krvavé bitvy v arénách, což je příjemné zpestření hlavní dějové linky. Zvolíte si mutanty do týmu, dohodnete se na aréně a krvavá jatka plná působivých grafických efektů mohou začít. Spolu se třemi dalšími lidmi můžete hrát singleplayer část, čili se probíjet vstříc hlavnímu příběhu a dění.

X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse je hrou, která mi dala vše, co bych od akčního RPG mohl chtít. Nabitou akci, modifikovatelné postavy, interaktivitu prostředí, kvalitní příběh a naprosto bezchybný multiplayer. Nadstandardní péče v podobě kvalitního technického zpracování byla jen třešničkou na dortu. Myslím, že lidé z Raven Software mohou nějaký ten pátek opět usnout na vavřínech.

Odvěké neshody jdou stranou: Profesor X spojí své síly s nepřátelským Bratrstvím


Jsou zrovna tohle vyvolení?




Garokk rádcem skupiny


Další hromadné radovánky



Bitva na život a na smrt

VERDIKT

8,7

+ Vynikající hratelnost
+ Interaktivita prostředí
+ Propracovaný multiplayer

– Místy bugy
– Malé chybky v AI
– Silná návykovost

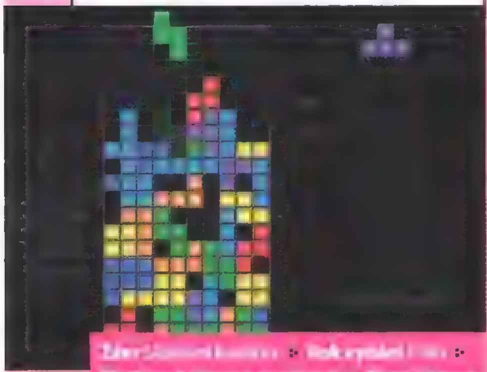
Až po uši nabité akční RPG s miliardou možností.

KONKURENTI: X-Men Legends **8,2** | Dungeon Siege 2 **8,0** | Chaos League **6,7**

Vhodné pro:

TETRIS

Začněme poněkud akčněji. Vždyť co jiného je Tetris než logickou hrou, která kromě prostorové představivosti zaměstnává i vaše hbité prstíky? Legendární „skládání kostek" se dočkalo desítek remaků, vznikl Tetris 3D, Tetris pro dva a spousta dalších. V boji s časem ale stejně obstála jedině klasika.



Žánr [illegible] • Rok vydání [illegible] • Platforma [illegible] • Cena [illegible]

- \+ nekonečná hratelnost, akce s nutností uvažovat
- − ďábelsky stupňovaná rychlost

LEMMINGS

Říkalo se jim blboun nejapný a byli tak blbí, že vyhynuli. Říkalo se jim Lemmings a byli tak blbí, až se jim počítačových hráčů zželelo a vydali se bojovat za jejich záchranu. Doveďte bezbranné lumíky do cíle komplikovaného levelu při co nejmenších ztrátách!



Žánr [illegible] • Rok vydání [illegible] • Platforma [illegible] • Cena [illegible]

- \+ mnoho možností vedoucích k cíli, rozmanité povolání
- − často je třeba mnohá stvoření obětovat

INCREDIBLE MACHINE

Je ve vašem okolí osoba, která nesnáší fyziku? A chcete se jí zbavit nadobro? Věnujte jí některý z dílů Incredible Machine. Pomocí různých kladek, trampolín, lávek a dalších pomůcek musíte v každém levelu splnit předem daný úkol. Rozsvítit všechny lampičky, přeskákat s balonem přes celou obrazovku, a to vše s použitím selského rozumu a pouček ze středoškolského vyučování.



Žánr [illegible] • Rok vydání [illegible] • Platforma [illegible] • Cena [illegible]

- \+ Newtonovo srdce by zaplesalo, stovky úrovní
- − obtížnost

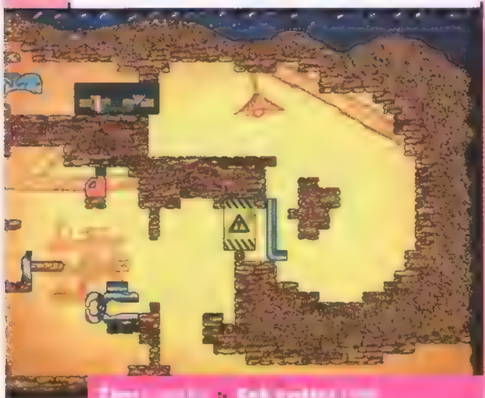
Hráčův rádce

Atak na mozkové závity

Proč se pořád hnát za mimozemšťany a zachraňovat svět, když jinde jde o mnohem víc? Pokoření pekelné hádanky, dohrání nadpozemsky obtížného levelu a dokázání vlastnímu egu, že JÁ to dokážu. Logické hry čerpají motivaci jinde než ostatní tituly. Pokud navíc přijmeme tezi, že přemýšlení bolí, máte před sebou nejbestiálnější díl Hráčova rádce.

FISH FILLETS

Tajní agenti jako vystřižení z Akt X. Řeší záhady, vynášejí na světlo světa tajuplné materiály z podsvětí. Vše má jeden háček – jsou to ryby. Každá s jinými schopnostmi, které musíte využít a splnit všech 70 úkolů, jež hra nabízí.

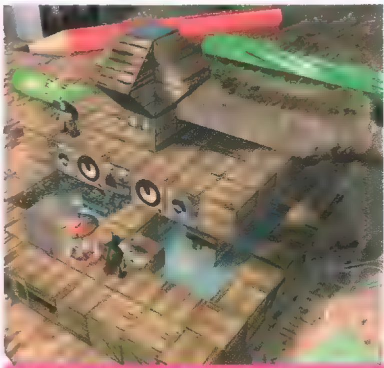


Žánr [illegible] • Rok vydání [illegible] • Platforma [illegible] • Cena [illegible]

- \+ výzva pro náročné, humor
- − za rok od vydání hru dohrálo jen 6 lidí

BERUŠKY 2

Pokud vyžadujete i po logické hře moderní trojrozměrný grafický kabátek, jsou pro vás ideální Berušky 2. Vychází z česko-slovenské tradice komplikovaných logických her, kterou dotahují do konce přidáváním spousty dalších pravidel, na něž je třeba dát pozor.

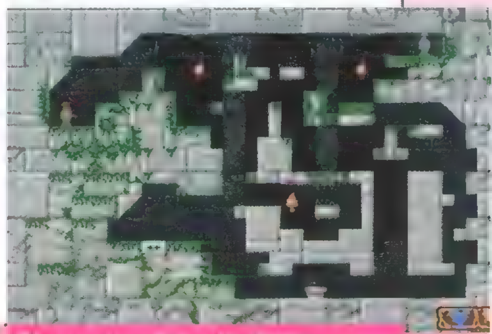


Žánr [illegible] • Rok vydání [illegible] • Platforma [illegible] • Cena [illegible]

- \+ grafika, hudba, zvuky, mládí hry
- − není zadarmo jako první díl

QUADRAX

Kdepak se vzala v českých a slovenských luzích a hájích logická horečka? Proč existuje spousta her s podobným konceptem a principy? Může za to s největší pravděpodobností Quadrax, hra od zaměstnanců Cauldronu. Ti poprvé v našich zeměpisných šířkách použili filozofii dvou postav, které se v komplikovaném levelu musí dostat k východu.



Žánr [illegible] • Rok vydání [illegible] • Platforma [illegible] • Cena [illegible]

- \+ premiérové použití nesmrtelného konceptu
- − stáří hry

Za pakatel

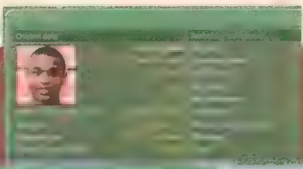
299 Kč 199 Kč 499 Kč

Skvělou zábavu neposkytují jen tituly za tisíc korun. Zajímavé hry se dají sehnat mnohem levněji



Honza Morkes, zástupce šéfredaktora
Věrný divák VyVolených, který se za to nestydí

FOOTBAL MANAGER 2005





Většina žánrů má své průkopníky. Tituly, které možná nebyly první, zato se jim ale podařilo (jako prvním) prosadit do podvědomí široké veřejnosti. Strategie mají Dunu 2, akce Wolfensteina nebo Doom a fotbalovým manažerům vládne Football Manager (kdysi Championship Manager). Trhu v Británii, kde se hra po celý rok drží na prvních třech příčkách v prodejnosti, sice kraluje FM s číslovkou 2006 v názvu, pokud však máte hluboko do kapsy, vystačíte si i s jeho předchůdcem.

Ostatně, co si budeme nalhávat – změn mezi jednotlivými ročníky sice není málo, jedná se však většinou o drobné leštění a vybrušování sochy megalomanského konceptu nejpropracovanější manažerské hry historie. [illegible] lásku na první pohled. Propracované statistiky, které reflektují situaci v regionálních německých sou- [illegible]

8,2

Žánr Sport :- **Výrobce** Sports Interactive :- **Vydavatel** CD Projekt :- **Rok vydání** 2004 :- **Lokalizace** Titulky :- **Cena** 499 Kč

BATTLEFIELD 1942: WW2 ANTHOLOGY



7,4

[illegible]



[illegible]

Žánr Multiplayerová akce :- **Výrobce** Digital Illusions :- **Vydavatel** EA Czech :- **Rok vydání** 2002–2004 :- **Lokalizace** Ne :- **Cena** 499 Kč

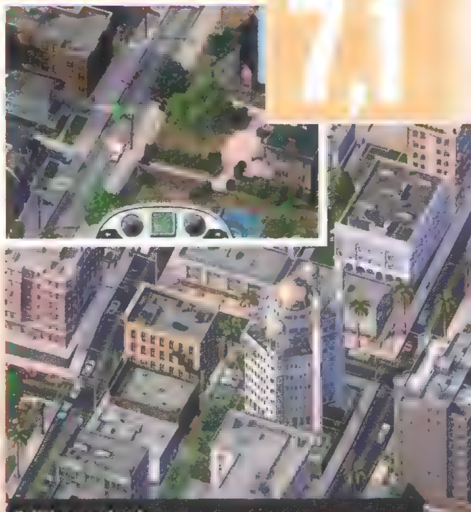
Žánr Budovatelská strategie :- **Výrobce** Maxis :- **Vydavatel** EA Czech :- **Rok vydání** 2003 :- **Lokalizace** Ne :- **Cena** 499 Kč

SIMCITY 4 DELUXE EDITION

Postav dům, zasaď strom a zploď syna? A co plnit tato údajně mužská životní přikázání ve velkém? Pravda, na poslední jmenovanou činnost se zaměřuje spíše další hra od Maxisu, The Sims, zbylé dvě aktivity však tvoří podstatnou část SimCity, legendárního simulátoru městského starosty. Ve hře se sice nemusíte starat o znovuzvolení každé čtyři roky v komunálních volbách, jinak ale mají vaše starosti spoustu styčných ploch s vedoucím úřadu malé vesničky, či obřího velkoměsta (budete-li se hodně snažit).

Stavíte silnice, řešíte plány města, staráte se o odvoz odpadu, školství, zdravotní péči, policii a záchranné složky a to vše z poměrně nízkých daní, na které při každém zvýšení nadává dobrá polovina města. Deluxe Edition posledního dílu SimCity navíc nabízí datadisk Rush Hour, v němž se můžete svým městem v roztomilém izometrickém pohledu projet autem, případně proletět helikoptérou.

7,1



Další hry za pakatel

Silent Storm	Strategie	180 Kč	Score
Shade: Hněv andělů	Akce	189 Kč	Level
NHL Eastside Hockey Manager	Sport	499 Kč	CD Projekt
Medal Of Honor: Allied Assault War Chest	Akce	499 Kč	EA Czech
Hard Truck Tycoon	Strategie	299 Kč	US Action
Mashed Fully Loaded	Strategie	299 Kč	US Action
Operation: Matriarchy	Strategie	299 Kč	US Action

FreeHry 0 Kč

30 PLNÝCH VERZÍ NA CD/DVD

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Nerozumí ničemu, ale myslí to upřímně



ZOMBIE MASSACRE

Představte si, že se probudíte uprostřed temného hřbitova. Všude kolem tma a děsivý chlad. Najednou se začne ozývat pomalé šoupání. Mrtvá těla, lidově nazývaná zombie, vylézají ze svých zatuchlých kobek, aby vás zbavila těla i duše. Většina z nás se v podobně vypjatý okamžik probudí a oddechne si, že to byl jen „blbej sen". V Zombie Massacre se ale na procitnutí nehraje. S nemrtvými se musíte vypořádat. Vezměte do ruky zbraň a vydejte se na jeden z největších masakrů, co byl kdy na počítačových obrazovkách k vidění.



ID 111919
Žánr Akce
Výrobce Mitchy
Velikost 2,43 MB

6,5

LEDERZWERGE



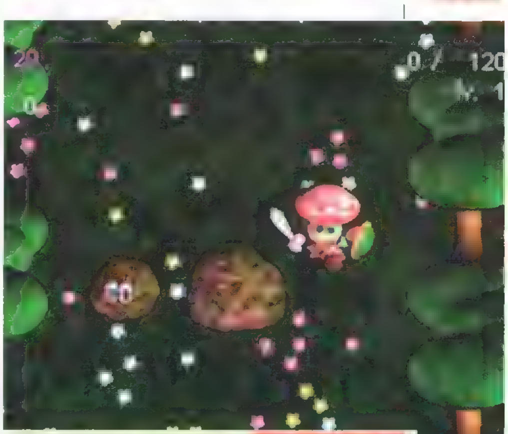
Spatřit v dnešní době trpaslíka je vzácnost. A trpaslíka, který by byl homosexuál? Jakbysmet. Lederzwerge ale není obyčejnou hrou. Potkáte hned několik čtyřprocentních zakrnělých stvoření, která máte najaté k tvrdé robotě. Samčí pudy ale nejsou lehce ovladatelné, a proto si (když se šéf nedívá) chtějí trpaslíci pořádně užít. Jaký je tedy váš úkol? Pakliže uvidíte dvě malá stvoření dělající nekalé věci, měli byste rázně zakročit. Bohužel v ruce nemáte žádnou zbraň, ale pouze výstražně zvedáte pěst. Nutno ještě dodat, že čím déle budou trpaslíci pracovat, tím větší budou mít i sexuální choutky. V konečné fázi hry se proto pěkně zapotíte.

ID 111908
Žánr Erotická
Výrobce Phenomedia AG
Velikost 2,85 MB

7,5

CHUP'S QUEST

Kolik znáte kvalitních freeware her? A kolik z nich je RPG? Moc ne, že? Jedním z nebojácných samotářů je Chup's Quest. V pouhých 3 MB se skrývá kvalitní grafické zpracování, dostatečné ozvučení a hodiny zábavy. V roli podivného mužíka s muchomůrkou na hlavě a mečem v ruce se vydáváte na dalekou pouť. Hordy nepřátel, sbírání zkušeností a nalézání drahocenných artefaktů dávají dohromady jedno podařené dobrodružství.



ID 111949
Žánr RPG
Výrobce Shroomlock
Velikost 3,10 MB

8,1

Moorhuhn není jen o střílení

Zatímco v minulém čísle jsme si připomněli střeleckou historii nejslavnější slepice světa, nyní jsou na řadě její ostatní dobrodružství. Jak možná víte, Moorhuhn nebyl vždy jen o zběsilém klikání myší. Legenda freewarových her se rovněž objevila v adrenalinových závodech, uklidňujících adventurách nebo třeba v povedeném remaku barové hry. Jste připraveni na pořádnou jízdu?

Premiéra slepičky v jiné než střelecké pozici. Poprvé v historii ukázala srdce závodníka. Nejen ona, ale i její kamarádi známí z předchozích dílů (jmenujme třeba sněhuláka nebo strašáka) usedli do motokár a odstartovali pravé závodnické šílenství.

6,2

První Moorhuhn Kart nebyl z nejpovedenějších. Reputaci si však pánové z Phenomedia AG spravili druhým dílem. Mezi klíčové vlastnosti patřila o poznání lepší hratelnost, vyváženější ovládání a detailnější grafické zpracování.

8,6

Sotva odeznělo burácení motokár, už se fanouškům série dostalo dalšího překvapení. Slepička se v roli statného archeologa vydala do Egypta, kde musela hledat hrobky dávných faraonů. Dobrodružná adventura sázela spíše na vtip a vizuální ztvárnění než na kvalitní příběh.

7,3

Přímé pokračování Der Schatz des Pharaos ukázalo, že autoři mají adventury v krvi. Vynikající příběh, napravující nešvary z minula, grafické orgie, množství hlavolamů a rébusů, to vše a ještě mnoho dalšího najdete v tomto staroegyptském titulu.

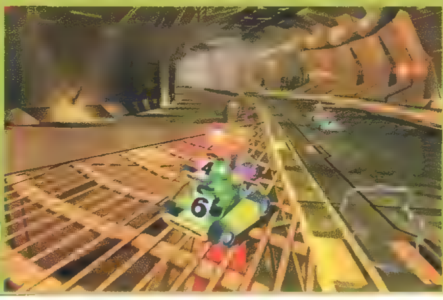
8,6

Když už jsou veškeré závody odjety a tajemství faraónů odkryta, nezbývá než se vydat k nejbližšímu baru. Zde se totiž nalézá zábavný pinball. A co by to byl za Moorhuhn, kdyby v něm hlavní roli nehrála slepička?

7,7

Plné hry najdete na DOUPĚ DVD







Hry na mobil

Ivan Lukáš, stálý spolupracovník Doupěte
Fanda mobilních technologií a redak[illegible]

MIDNIGHT ROBOTECH

Žánr Akce **Platforma** Symbian 6.0 **Výrobce** Touchlink, www.touchlink-mobile.com **Cena** 69 Kč **Zdroj** Redboss, www.redboss.cz



Midnight Robotech vás nechá zavzpomínat na staré dobré časy 2D střílecek, i když 2D zpracování je dnes pod možnosti Symbianu. V roli – jak jinak než neohroženého – robotického hrdiny (proč ho hned nazývat popelářem) musíte zničit nebezpečný odpad, který na Zemi tajně vozí vypočítaví mimozemšťané. Aby toho nebylo málo, odpad je hlídaný. Strážní roboti si doslova libují v hromadění odpadků a jen tak se ho nehodlají vzdát. Naštěstí ale uznávají argument v podobě střelných zbraní. Vaše cesta začíná na pevné zemi a vede stále vzhůru. Proskakováním do vyšších úrovní bude ničení odpadků stále těžší, naštěstí ale můžete cestou sbírat vylepšenou munici. Po projití všech levelů si lze nechat náhodně vygenerovat nové. Hra má jen průměrnou grafiku, což je vzhledem k symbianovému prostředí překvapivé, největší radost proto udělá příznivcům herního retro stylu.

6,0

SIM BABE

Žánr Strategie **Platforma** Java MIDP 2.0 **Výrobce** Nostromo, www.nostromo.cz **Cena** 57 Kč **Zdroj** Eurotel, games.eurotel.cz



Přestěhovali jste se s rodiči do nového města. Je to nuda, a tak přemýšlíte o tom, jak nejlépe zabít čas, když vtom potkáte nejnádhernější dívku, jakou jste dosud nezahlédli ani ve svých nejdivočejších snech. Najednou máte jasný smysl života – získat si natrvalo srdce této krasavice. V kompletně česky lokalizované strategické hře Sim Babe dostanete čtyři měsíce na to, abyste dívku svých snů „sbalili". Pokud ji hned pozvete na rande, dostanete rovnou košem, takže na ni musíte pomalu. Nejdříve zkusit zaujmout a zlehka poznávat, zjistit, co ji baví, a snažit se jí všestranně imponovat. Když si vás všimne, musíte plnit všechna její přání a doufat, že vaši lásku na první pohled začne opětovat. Budete pracovat i sami na sobě, abyste uměli to, co se dívce nejvíc líbí. Připravte se na plnohodnotný virtuální život – práci, spánek, odhánění soků a dlouhou zábavu.

8,1

ROGUE LORDS: THE TEARS OF SITANEL

Žánr 3D akce **Platforma** Java MIDP 2.0 **Výrobce** BreakPoint, www.breakpoint-games.com **Cena** 68 Kč **Zdroj** Eurotel, games.eurotel.cz



Neobyčejně silný příběh provází výbornou 3D mlátičku Rogue Lords z dílny BreakPointu. Kdysi nejmocnější Císařství je na pokraji zkázy – poslední císař z krve Essgertů umírá a po jeho smrti hrozí říši mocenské boje a rozpad celé říše. Umírajícímu monarchovi zůstává zoufalý pokus o záchranu svého státu. Starodávná legenda říká, že hluboko pod horami truchlí nad svým osudem padlý anděl Sitanel, jehož slzy prý mohou zajistit člověku nesmrtelnost. Sitanelovy slzy jsou prvním ze tří plánovaných dílů slibné akční trilogie. V prostředí temného světa středověku se stanete rytířem vyzbrojeným mečem, sekerou a kuší, který musí projít všemi spletitými prostředími 3D labyrintu plného pekelných nepřátel. Budete sbírat klíče, kouzelné elixíry a vylepšenou zbroj, které jsou nezbytné pro projití všech deseti úrovní a nalezení Sitanelových slz.

7,9

AUTOBAHN RASER

Žánr Závody **Platforma** Java MIDP 2.0 **Výrobce** Living-Mobile, www.livingmobile.net **Cena** 59 Kč **Zdroj** T-Mobile, www.t-zones.cz

Autobahn Raser je mobilní podobou počítačové hry Autobahn Racer World Challenge vytvořenou společností Davilex. Jedná se o jednu z lepších závodních her, díky níž si můžete užít spoustu akce s vůní připálených pneumatik – předjíždění, srážky se soupeři nebo různorodé tratě s tunely, skoky i zrádně kombinované zatáčky. Závody se odehrávají v běžném terénu, nevyhnete se ani honičkám s policií. Stačí si jen vybrat oblíbené auto a můžete se pustit do souboje o stupně vítězů. Během závodů budete sbírat bonusy pro zvýšení rychlosti nebo opravení auta, případně peníze, za něž můžete vaše auto vylepšovat a tuningovat až téměř k dokonalosti. Upgradovat lze rychlost, akceleraci, schopnost zatáčení a životy. Závodit můžete v dílčích etapách i v turnajovém módu, těšte se také na kvalitní zvuky.



7,5

REAL TOURNAMENT

Žánr Akce **Platforma** Java MIDP 2.0 **Výrobce** QPlaze, www.qplaze.com **Cena** 79 Kč **Zdroj** Happy Display, www.happydisplay.cz



Proč si v mobilu nezavzpomínat na legendární Unreal Tournament nebo Quake 3? Pokud si odpustíte 3D grafiku, můžete si užít nápadité herní prostředí s vynikající prokreslenou grafikou i animacemi, a k tomu i inteligentní protivníky. Hra má netradiční zpracování, nehrajete na sebe navazující úrovně, ale bojujete v různých arénách. Vybrat si můžete dva herní módy, Deathmatch a Capture The Flag, které pařanům jistě není třeba dále představovat. V Deathmatchi bojujete proti všem a sbíráte body za každého zabitého protivníka, v módu Capture The Flag bojujete v týmu, je třeba ukrást soupeřům jejich vlajku a přinést ji do vlastní základny dříve než oni vaši. Úrovně jsou rozsáhlé, ve hře je jich celkem dvanáct: sedm v módu Deathmatch a pět v Capture The Flag. Jako zbraně vám poslouží motorová pila, laserová pistole a raketomet. Zajímavostí je možnost vypnout zobrazování násilných scén.

8,5

Auto Assault

Když ani atomovka nepomůže





Pokud pro přílišnou náročnost nebo fádnost nechcete trávit víkendy ve fantasy krajích multiplayerových RPG, můžete na vlastní kůži vyzkoušet svět nedaleké budoucnosti. Když lidstvu přerostla válka s mutanty a biomechy přes hlavu, rozhodlo se pro radikální atomové řešení. Jaké bylo jeho překvapení, když vylezlo z děr a zjistilo, že zase vyhodilo peníze z okna. Série výbuchů navíc rozladila oba přeživší druhy, které nehodlají ztrácet čas – kráčí vstříc totálnímu vyhlazení veškeré konkurence a převzetí vlády nad Zemí.

Elfí luk a hbité střely v Auto Assault vyměníte za bioimplantáty, udřenou herku za po zuby ozbrojené čtyřkolky. To proto, že Země post-atomového věku není místem pro pěší túry. Kdo chce přežít, musí svou křehkou skořápku svěřit titanové kostře opatřené několika čísly pancíře a alespoň dvěma páry kol. Věrna stylu a hernímu tempu své masivně multiplayerové prvotiny Jumpgate, simulátoru vesmírného obchodování a dobývání, zaměřila coloradská partička Devilnet svůj Auto Assault především na akci s takřka neomezenými možnostmi destrukce a zábavy. Sešrotovat můžete nejen svoje nebo cizí auto, tank, tahač nebo motorku, ale i bloky staveb nebo celá města, o což se stará fyzikální engine Havok. Je potěšením vidět, jak se nepřátelská kolona mění v hromádku šrotu, zatímco vzduchem létají kola, kusy náprav a kastlí. Okolní opevnění se realisticky deformuje a pomalu sune k zemi, to vše v ohňostroji výbuchů a řvoucích raketových motorů. Dokonalý obraz zkázy.

Převaha akčních prvků ovšem neznamená, že by tvůrci zcela rezignovali na RPG podstatu. Jak již bylo řečeno, hra obsahuje tři různé postapokalyptické rasy: lidi, mutanty a biomechy. Každá rasa podléhá vlastní velitelské hierarchii a má k dispozici speciálně strukturovaný vozový park. Čím vyšší velitelský stupeň, tím více prostředků a možností koupit či postavit samohyb. Dáváte přednost klasice, nebo vyznáváte výstřednost v životě i na silnici? Vybere si každý.

Lidské automobily jsou poměrně konzervativními kopiemi nejrůznějších motorek a klonů Humvee až po solidně vyhlížející tanky s kolekcí dalekonosných i lokálně destruktivních střel. Na druhou stranu se stroje biomechů nedrží zpátky výzbrojí ani designem. Elegantní tweaky závodních aut a tahačů jsou standardně vybavovány plazmovými děly a nepříjemnými plamenomety. Díky své technické vyspělosti využívají biomechové už od prvních úrovní vymožeností typu částečného nebo kompletního maskování a ochranných štítů.



Automobily mutantů, dají-li se tak vůbec nazvat, dělají čest jménu svých majitelů. Schizoidní výtvory, v nichž je místy rozeznatelný tu kus tiráku, tu dělo z tanku a tu blatníky z brouka, jsou nevyzpytatelnými skládačkami. Nemusí znamenat větší hrozbu než hadraplán inženýra Králíka, ale také mohou skrývat smrtící zaměřované rakety středního a kratšího doletu.

Jak jsem již zmínil, Auto Assault podporuje čistě sólo mise, stejně jako konvojová klání. Pokud jsou účastníci konvoje úspěšní v plnění vybraných misí a dodržují správnou strategii, mohou zformovat oficiální klan. To je však nevylučuje z budoucích účastí na sólo akcích nebo úkolech, čemuž odpovídají i typy PvP akcí a arén. Závodní arény slouží k pořádání rychlostních a dovednostních turnajů (typicky 64členný pavouk), zatímco demoliční derby, taktické manévry a soutěže typu pán hradu se odehrávají v arénách bitevních. Připočtěte k tomu nulové postihy za zrušení auta, požadavek na minimální takt procesoru o rychlosti 1,6 GHz a 56 kbps připojení, a výsledkem je další zajímavá onlinovka, kterou můžete až do skončení období beta testu (v dubnu příštího roku) zkoušet zcela zdarma.

Homepage: www.autoassault.com



Pojišťovna nebude mít radost



Jedna z posledních výsep civilizace



Přímý zásah



Vít Sedláček, stálý spolupracovník Doupěte
Uvědomělou kázní čelí mimořádným událostem

Dark Age of Camelot už jen digitálně

Mythic Entertainment, autoři středověkého MMORPG Dark Age of Camelot, hodlají v budoucnu podporovat pouze digitálně distribuované expansion packy. Aktivace a objednávky packů Catacombs a Darkness Rising nově probíhají přes herní menu.

Další záplata pro WoW

World of Warcraft se dočkal veřejného testu patche verze 1.8. Změny se týkají například systému zpětného odkupování věcí již prodaných obchodníkům, snížení síly všech NPC o 15 až 30 % nebo přidání nových druhů questů pro Warriory, Shamany, Paladiny a Warlocky na 50. levelu.

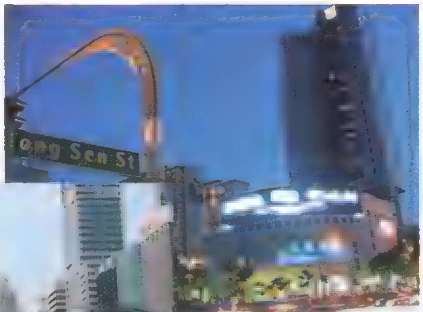
Matrix žije

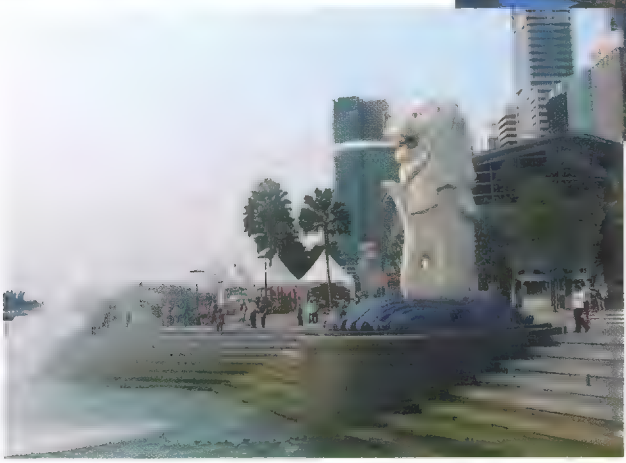
Herní svět multiplayerového Matrixu se dočkal dalšího oživení. Po nedávné redukci devíti herních serverů na tři se nyní Matrix Online stal oficiální součástí skupiny Sony Online Entertainment. Mezi množstvím nově vydaných patchů nechybí opravy spawnu bossů Phoenix Gangu se správnými jmény nebo změna bonifikace Shadow Jacketů ze Sneak na Stealth.

World Cyber Games

Olympiáda pro hráče počítačových her

O tom, že hry nemají daleko ke sportu, není pochyb. Proč také ne – vrcholoví hráči pobírají slušné platy, jsou mediálními hvězdami, mají své trenéry, manažery nebo maséry. Situace je asi nejvíce zřetelná v Koreji, kde progaming podporuje i tamější vláda. V asijské zemi se původně zrodila myšlenka World Cyber Games (WCG), celosvětové olympiády pro hráče počítačových her.





Na rozdíl od klasické olympiády není WCG pořádáno ve čtyřletých cyklech, ale každoročně. Snad právě z tohoto důvodu získala akce celosvětový věhlas, účast na WCG je pro mnoho hráčů životním snem. V minulých letech se finálové boje odehrály ve velkých světových metropolích jako je jihokorejský Soul nebo americké San Francisko. Hráči tak měli možnost poznat jinou kulturu, nové tváře a samozřejmě si zahrát oblíbenou hru o velké peníze. Letos se finále přesune do Singapuru, kde proběhnou 17.–20. listopadu lité boje o nejlepší hráče planety.

Pokud byste se chtěli kvalifikovat ze Českou republiku, musíme vás zklamat: svou šanci jste již propásli. Zhruba od poloviny září do půlky října probíhalo předkolo, z něhož vzešli kandidáti do národního finále. To se uskutečnilo v hale E na brněnském veletrhu Invex / Digitex koncem října. Všichni, kdo se přišli podívat, neprohloupili. Mohli na vlastní oči vidět nejlepší české hráče Counter-Strike, Warcraft 3 a Starcraft: Broodwar. Na místě jsme pochopitelně nechyběli ani my, výsledky soutěží vám přineseme v příštím čísle.

CO SE DĚJE?

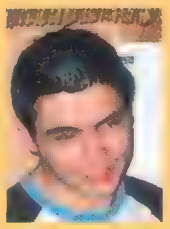
[illegible]
[illegible]

I Can See You končí
[illegible]

Day of Defeat: Source na Steamu
[illegible]

VÍTĚZOVÉ A PORAŽENÍ

Pepik se prostřílel do eSuba



Škatule se hýbou – pořád. Zvláště před akcemi jako InvexCup nebo WCG, kdy je tlak na týmy a hráče vyšší než obyčejně. Jak možná víte, CS squad týmu eSuba byl delší dobu bez pátého hráče a dlouho se spekulovalo, kdo doplní jeho řady. Jak eSuba oznámila, pátým do party bude Milan „Pepik" Musil, který má bohaté zkušenosti z jiných týmů (např. SkyRaiders nebo Neophyte).

Doupě dodává: Rozhodně sázka na jistotu, tímto krokem si pomohou obě strany.

Diablo ven!

Hrát Counter-Strike a přitom neznát Team+ je jako sedět za volantem a neznat pravidla. Aby také ne, když má přední slovenský tým na kontě několik úspěchů. Překvapením je ale odchod hráče Jirky Přibyla alias Diablo, který byl z týmu vyhozen. Oficiálním důvodem jsou podle ostatních členů týmu nedostatečné Diablovy kvality, které nezaručovaly lepších výsledky týmu. Uvolněné místo obsadil Vlado „av0o" Viest. Doufejme, že volba byla správná.

Doupě dodává: Trénovat, trénovat, trénovat. Jakmile někdo poleví, letí z kola ven.



LIGOVÝ SERVIS

GotFrag CS World Rankings
Americký server GotFrag.com zveřejnil aktualizovanou statistiku nejlepších světových týmů akce Counter-Strike. Zajímá vás, kdo se nyní nachází na špici? 1. compLexity, 2. SK-Gaming, 3. Begrip, 4. Mousesports, 5. Four Kings, 6. CatchGamer, 7. Ninjas in Pyjamas, 8. Team 3D, 9. Made in Brazil, 10. Lunatic-Hai

King of the Hill finišuje
Dlouhotrvající seriál zápasů ve Warcraftu 3 (známý pod názvem King of the Hill) skončil. V posledním turnaji se podařilo na trůn vyšplhat korejskému hráči jménem WE.Check. Jako první mu podlehl SK.ElakeDuck v drtivém poměru 0:3 a poté na Korejce nestačil čínský hráč WE.Skye (1:3).

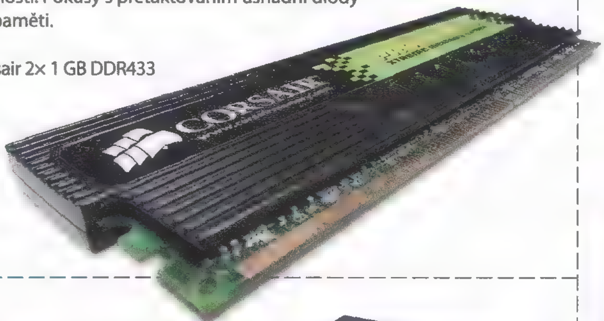
InCup Summer #8
Jako každé léto i letos u nás proběhla série turnajů ve Warcraftu 3 nazvaná příznačně InCup Summer. V osmém turnaji z deseti se první místo podařilo obsadit hráči fnatic.SaSe, na druhé se vyšplhal mTw.ATi-DIDI8, o třetí a čtvrté se podělili Pentagram.HoRRoR a Pentagram.eLquA. Z domácích hráčů se nejdále probojoval Giacomo, který skončil na 5.–8. místě.

HARDWARE

Dokonale sladěný pár

Corsair uvedl na trh nejvýkonnější paměti pro platformu AMD. Jde o sadu dvou modulů určených do systémů s dvoukanálovým řadičem. Paměti s nominálním taktem 433 MHz a latencí 2-3-2-6 jsou speciálně testovány a vybírány, takže si můžete být jistí, že koupíte moduly stejných vlastností. Pokusy s přetaktováním usnadní diody informující o vytížení paměti.

paměťové moduly Corsair 2× 1 GB DDR433 Twinx XMS Pro
cena 10 723 Kč
www.corsair.com



Kostka jako hráčův sen

Dvě videokarty GeForce 7800 GT nebo 7800 GTX můžete osadit i do minipočítače. Hnací jednotkou pak může být kterýkoliv Athlon 64. Nechybí ani podpora disků SATA 2, gigabitová síťová karta nebo osmikanálový zvukový výstup. Pro grafiky se nepočítá se speciálním chlazením, a tak doporučujeme přesvědčit se na webových stránkách výrobce o jejich kompatibilitě.

minipočítač Shuttle XPC SN26P
cena 677 € (20 300 Kč)
www.shuttle.com





Klávesy, ke mně čelem!

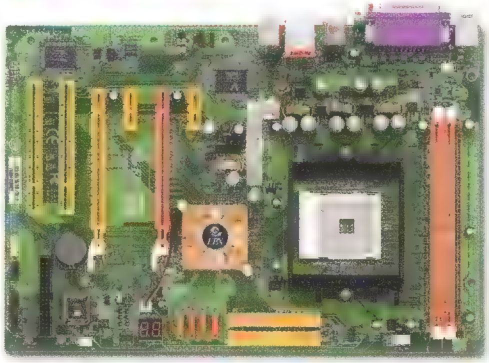
Dalším přírůstkem do rodiny nejchytřejších telefonů s IQ alespoň (Series) 60 je Nokia 3250. Smartphone je vybaven například 2Mpx fotoaparátem, Symbianem nejnovější verze 9.1, slotem pro nejmenší paměťové karty na světě microSD nebo přehrávačem MP3, podporuje také EDGE. Velkou novinkou je konstrukce s otočným klávesnicovým dílem.

smartphone Nokia 3250
předpokládaná cena 350 € (10 357 Kč)
www.nokia.com

Zahrajte si i na Sempronu

Moderní hry kladou mnohem větší požadavky na grafiku než na výkon procesoru. Pokud máte základní desku s čipovou sadou nForce4 SLI a Socketem 754, není důvod si nedopřát pořádnou grafiku i se Sempronem. Karty podporující režim SLI i bez propojovacího můstku dnes nestojí mnoho, vždy však mají velký výkonnostní nárůst oproti grafice jediné. Deska navíc podporuje disky SATA 2.

základní deska Epox EP-8NPA SLI
cena nestanovena, Doupě odhaduje 5 000 Kč
www.epox.com



Přepisujte DVD-RAM

Optická mechanika, která v testech vynikala kvalitou zápisu při vysokých rychlostech, se nyní dočkala inovace – podpory pětirychlostního zápisu na média DVD-RAM. Zároveň vypaluje i dvouvrstvé disky obou standardů. Firemní technologie se starají o ochranu před podtečením zásobníku i o správnou analýzu média a přiřazení odpovídající rychlosti vypalování.

optická mechanika Asus DRW-1608P2S
cena nestanovena, Doupě odhaduje 2 000 Kč
www.asus.cz



Když je klávesnice inteligentní

Dokonalé pohodlí u počítače vám poskytne Logitech G15, podsvícená klávesnice s vlastním naklonitelným LCD displejem, který zobrazí informace o veškerém dění na počítači. Navíc můžete využít i osmnáct tlačítek, která jsou stejně jako displej programovatelná a k tomu nabízí hned tři módy provozu, tedy až 54 příkazů nebo maker.

klávesnice Logitech G15
cena 2 290 Kč
www.logitech.com



CENOVÁ HLÍDKA:

Harddisky, které stojí za pozornost

Výběr nejzajímavějších produktů velkého testu

Rychlost pevného disku je pro výkon celého počítače důležitá. Pevný disk byl a zřejmě i vždy bude nejpomalejší pevnou pamětí počítače, na které jsou závislé mnohé další operace. Od jeho rychlosti se odvíjí svižnost načítání aplikací, her i operačního systému. Přístupová doba je rozhodující pro prohledávání obsahu nebo práci s množstvím menších souborů (což platí hlavně pro herní tituly).

Drtivá většina moderních disků je primárně určená pro rozhraní SATA. Pevný disk pro starší klasické rozhraní PATA se již skutečně nevyplatí kupovat především kvůli nedostupnosti důležitých technologií (NCQ). Výběr by navíc neměl být ovlivněn pouze kapacitou, ale i výkonem. Z pohledu dostupných kapacit jsou dnes nejvýhodnější 200 a 250GB disky, které mají v moderních variantách většinou pouze 2 plotny, což je výhodné kvůli nižšímu hluku i menšímu zahřívání. Disky s kapacitou 120 GB se nevyplatí, protože mají zpravidla také dvě plotny a nevyužívají část kapacity.

Nabídka modelů různých značek je vskutku široká, pro ilustraci vám nabízíme dva zajímavé kousky, které vyčnívají z průměru. Oba modely se spolu s dalšími 10 disky a RAID poli utkaly ve velkém testu časopisu Computer v čísle 19/05. Vítězem se stal Hitachi 7K500 a zároveň získal ocenění Palec pro špičkový výkon a velkou kapacitu. Naproti tomu Maxtor DiamondMax 10 obdržel ocenění Dobrá koupě za nejlepší poměr ceny a výkonu.

Hitachi Deskstar 7K500 500 GB



Největší model z produkce Hitachi reprezentuje kategorii nejprostornějších dostupných disků. Před pár lety téměř neuvěřitelných 500 GB je nyní vtěsnáno do jediného 3,5" disku určeného do klasických počítačových sestav. Disk není pouze obsahově obrovský, ale je i velmi výkonný. Lví podíl na tom má velká datová hustota (100 GB na jednu plotnu), která zlepšuje rychlost čtení a přístupů. Dalším důležitým faktorem je podpora technologie NCQ, která je nativní součástí specifikace SATA 2. Ke špičce patří také vyrovnávací paměť s kapacitou 16 MB. Disk dosahuje skvělých výkonů nejen v syntetických testech sekvenčního čtení, ale i v aplikačně orientovaných testech (PCMark05 i H2-benchW). Mezi zřejmé nevýhody patří vysoká cena, která odpovídá náročnosti výroby a použitým technologiím. Nepříjemným faktem je i zvýšená hlučnost a zahřívání. Obě nepříjemné vlastnosti jsou daní za velký počet ploten.

Kapacita 466 GB ▸ **Velikost vyrovnávací paměti** 16 MB ▸ **Rozhraní** SATA 2 ▸ **Podpora NCQ** ano ▸ **Počet ploten** 5 ▸ **Počet hlaviček** 10 ▸ **Rychlost** 7 200 otáček za minutu ▸ **Udávaná průměrná přístupová doba** 8,5 ▸ **Typ ložiska** fluidní ▸ **Napájení** Molex + SATA ▸ **Udávaná hlučnost při nečinnosti** 31 dB ▸ **Záruka** 3 roky

Hitachi Deskstar 7K500 500 GB

- ⊕ obrovská kapacita
- ⊕ vysoký výkon
- ⊕ podporuje SATA 2
- ⊖ vyšší hlučnost
- ⊖ zahřívání
- ⊖ cena

Maxtor DiamondMax 10 200 GB



Pokud hledáte cenově výhodný a přitom náležitě rychlý disk, jste na správné adrese. Maxtor DiamondMax 10 je sice již rok starý model, svým výkonem ale může konkurovat i těm nejmodernějším konkurentům. Klíčem k úspěchu je vysoká hustota zápisu, chvályhodná je i podpora NCQ, která umožňuje pracovat rychleji s menšími soubory a na fragmentovaných discích. Dalším trumfem je použití pouze dvojice ploten, které produkují mnohem menší hluk než 3 a více plotnová konkurence. Horší je pouze hlučnější pohyb hlaviček, který vadí především u méně kvalitních beden. Pro mnohé potencionální zájemce o koupi je nepochybně nejzajímavější velmi nízká cena, za kterou lze disk pořídit. Za bezkonkurenčně nejlepší poměr ceny na 1 GB kapacity získáte moderní, výkonný a přiměřeně tichý disk s vysokou užitnou hodnotou.

Cenová osa

	Cena (Kč vč. DPH)
Hitachi Deskstar 7K500 500 GB	11 225
WD Caviar SE WD3000JD 300GB	4 127
Maxtor DiamondMax 10 200 GB	2 691

Kapacita 190 GB ▸ **Velikost vyrovnávací paměti** 8 MB ▸ **Rozhraní** SATA ▸ **Podpora NCQ** ano ▸ **Počet ploten** 2 ▸ **Počet hlaviček** 4 ▸ **Rychlost** 7 200 otáček za minutu ▸ **Udávaná průměrná přístupová doba** 9,0 ▸ **Typ ložiska** fluidní ▸ **Napájení** SATA ▸ **Udávaná hlučnost při nečinnosti** 27 dB ▸ **Záruka** 6 let

Maxtor DiamondMax 10 200 GB

- ⊕ cena
- ⊕ nízká hlučnost
- ⊕ odpovídající výkon
- ⊖ nepodporuje SATA 2
- ⊖ menší vyrovnávací paměť
- ⊖ přístupová doba čtení

SATA A SATA 2

Nejnovější revize specifikace SATA s přízmakem II jen rozšiřuje minulou SATA 1.0a rev. 1.2. Jde o kosmetické změny přinášející podporu Port Multiplier a Port Selector. Novinkou je i jistota podpory NCQ v případě SATA II disků, u starších modelů bývá funkce dodatečně uvedena. Port Multiplier umožňuje připojení až 5 disků na jeden SATA II kanál, čímž lze jednoduše rozšířit dostupnou kapacitu, Port Selector přinesl možnost připojení dvou řadičů na jeden pevný disk kvůli zamezení výpadku při poruše. Podporu vyšší rychlosti (až do 300 MB/s) nová specifikace neobsahuje a nesouvisí s tímto označením, i když všechny aktuální SATA 2 disky ji podporují.

NCQ

Zkratka anglického Native Command Queuing neboli Přirozené řazení požadavků. Již samotný název celkem přesně vystihuje podstatu této technologie, kterou je (zjednodušeně řečeno) ponechání rozhodování o pořadí čtení dat na logice disku. Praktický přínos k výkonu aplikací lze ale pozorovat pouze v případě, když si aplikace žádá více dat současně a disk může přeuspořádat frontu požadavků pro maximální efektivitu a tedy i zrychlení. Podporu NCQ hledejte nejen na samotném pevném disku, ale i na řadiči. Z aktuálních čipových sad tuto technologii najdete u desek s nForce 4 (verze Ultra a SLI) a všech jižních můstků ICH6 a 7.

Dušan Šimonovič, stálý spolupracovník Doupěte
Rád strká prsty do větráků, žádný mu ještě nechybí



Článek vznikl ve spolupráci s časopisem Computer

Belkin Nostromo n52 SpeedPad

Herní polymorf přichází



Nač ztrácet čas předefinováním herních kláves u každé z her, když existuje snadnější řešení –gamepad Belkin Nostromo n52 SpeedPad.

Univerzál s vůní exotiky

Herní zařízení Nostromo n52 má všechny předpoklady, aby upoutalo vašu pozornost – vypadá exoticky, složitě, jeho design je jako vystřižený ze sci-fi filmů a troufnu si říct, že určitě přiláká hráče. Sdružuje totiž všechny herní doplňky, které můžete při počítačové zábavě ocenit. Drobným omezením je sice fakt, že je přístroj určen pouze pro levou ruku, ale Belkin předpokládá, že v pravé ruce budete většinou stejně držet myš.

Základním kamenem úspěšného herního zařízení je kvalitní provedení. Gamepad Belkin je vyroben precizně, jako stavební materiál posloužil tvrdý plast; sváteční ani náruživí hráči se tedy nemusí bát, že by jim po pár hodinách hraní zůstal kus zařízení v ruce. Téměř celá spodní část je navíc pokryta gumovou stabilizační podložkou, díky níž gamepad na většině povrchů neuklouzne.

K netradičnímu gamepadu jsem zpočátku přistupoval s mírnou nedůvěrou. Byla ale zbytečná. Ergonomie přístroje je výborná a na ovládání gamepadu si zvyknete rychle. Všechny části se dobře drží v ruce; pokud ale máte velmi krátké prsty, mohli byste mít problém dosáhnout na všechny klávesy. Já jsem si na ovládání zvykl zhruba po pěti minutách používání, trošku mi vadil snad jen tužší stisk předních kláves. K naprosté dokonalosti chyběla také posuvná opěrka pro ruku – při ovládání pravého kurzoru je občas potřeba krčit prsty.



Ivan Lukáš, redaktor Computeru
Chodící databáze mobilních telefonů

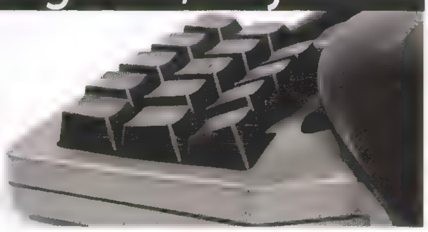
Nebojte se originalit, stojí za to!



Funkce všech tlačítek si můžete jednoduše naprogramovat v přehledné aplikaci Profile/Launch Editor, nechybí možnost vytváření komba, aktuálně tisknuté tlačítko je červeně zvýrazněno

Spolknul všechny herní periférie

Nostromo n52 obsahuje několik funkčních celků. Největší plochu zabírá blok čtrnácti programovatelných tlačítek ve třech řadách v horní části, přičemž spodní řada je vhodně umístěna o něco níže, což zvyšuje pohodlnost ovládání. Čtyři klávesy z funkčního bloku výrobce předurčil pro ovládání pohybu podobně jako běžná klávesnicová tlačítka W, A, S, D. Poblíž spodní řady kláves je umístěno masivní rolovací kolečko se třemi pozicemi.



Při ovládání řady kláves nejblíže dlani musíte více ohýbat prsty, proto je spodní řada programovatelných tlačítek umístěna níže než horní dvě řady, což usnadňuje ovládání

Vedle vhodně tvarované podložky dlaně leží osmisměrové tlačítko pro ovládání pohybu (všechny pozice jsou dostatečně citlivé), oranžová klávesa nad ním supluje levý Alt běžné klávesnice, který je nejčastěji používán ke střelbě. Přehled funkčních prvků uzavírá černá plocha pod osmisměrovým padem pracující jako klávesa Space. Pod ní už najdete pouze informační LED diody.

Neztratí se v žádné hře

Výrobci se povedlo skloubit všechny dílčí části do dobře fungujícího celku se snadnou instalací, která obnáší pouze připojení k volnému USB portu počítače a nahrání ovládací aplikace. Ta je velmi důležitým doplňkem gamepadu, zajišťuje programování všech kláves. Nabízí přehledné editační prostředí, které dovoluje jednoduše přenést nastavení čerstvě naprogramovaných kláves do všech her – stačí spustit hru přímo z vyvolávacího řádku ovládací aplikace. Pro každou z kláves můžete určit její reakci, lze dokonce vytvářet vlastní makra, tedy sledy stisků kláves využitelných například pro vytvoření komba v bojovce.

Belkinu se povedlo vytvořit vynikající gamepad. Ostatně firma se také holedbá tím, že na vývoji přístroje se podílela řada profesionálních hráčů. Zřejmě na tom něco bude, protože větší chybu jsem na zařízení nenašel, navíc jsem se díky výborné ergonomii ani při delším hraní nesetkal s bolestí ruky či ztuhlostí prstů. Belkin Nostromo n52 SpeedPad je výborný gamepad s promyšleným designem, kvalitním zpracováním, dobrou ergonomií a intuitivní ovládací aplikací. Můžete jej přizpůsobit na míru všem hrám a rychle se na něj zvyká. Lze jej doporučit všem počítačovým hráčům a vzhledem k doživotní záruce se dá omluvit i vyšší cena.

INFOBOX

Belkin Nostromo n52 SpeedPad
produkt: gamepad
zdroj: Belkin
kontakt: www.belkin.com
cena: 1 299 Kč vč. DPH
záruka: doživotní

⊕ funkce
⊕ zpracování
⊕ ergonomie

⊖ vyšší cena
⊖ není pro leváky
⊖ anglické prostředí aplikace

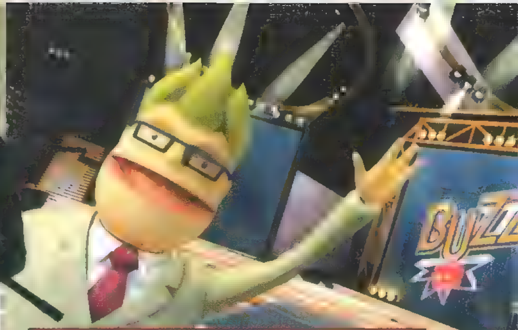
použitý materiál: tvrzený plast ▪ počet programovatelných tlačítek: 14 + 2 ▪ rozměry (v × š × h): 59 × 152 × 179 mm ▪ hmotnost: 355 g ▪ funkční bloky: klávesnice, osmisměrový joypad, obousměrné rolovací kolečko, klávesa Alt a Space ▪ vizualizace: 3× LED ▪ rozhraní: USB 2.0 ▪ podporované operační systémy: Windows 98/ME/2000/XP, Mac OS 9.x a vyšší

Cenová osa	Cena (Kč vč. DPH)
Belkin Nostromo n52 SpeedPad	1 299
Thrustmaster 360 Modena Upad Force	1 263
Saitek P2500 Rumble Force	1 012

Loading...

Nahráváme budoucím konzolovým hitům





Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Žánr [illegible] • Vývojář [illegible] • Vydavatel [illegible] • Platforma PS3 • Homepage [illegible] • Datum vydání [illegible]

Na japonském herním veletrhu Tokyo Games Show 2005 se dočkala bližšího představení řada konzolových titulů příští generace. Jasným favoritem se stal MGS4, vyvíjený exkluzivně pro Playstation 3. Slavný herní tvůrce Hideo Kojima nabídl nedočkavým fanouškům první in-game video v délce dobrých deseti minut. Ukázka byla tradičně prošpikována vtipnými momenty a nezapomenutelnými slogany (např. „forget pre-rendered stuff" aneb „zapomeňte na před-renderované věci").

MGS4 se odehrává několik let po druhém dílu série a přímo navazuje na boj Solid Snakea a Raidena s Ocelotem, potažmo Patrioty. V odhalené ukázce se Solid Snake pohybuje v městské válečné zóně podobné filmu Černý jestřáb sestřelen. Hrdina je prošedivělý a obličej má plný vrásek, což je dáno jeho rychlejším stárnutím (souvislost s genetickou manipulací) a umožňuje to Kojimovi lépe prezentovat technické schopnosti PS3. V ukázce se objevují také vylepšení roboti, podle kterých dostala série své jméno. Tentokrát jsou skutečně napůl živí a napůl stroje. Otevřená válečná zóna společně se sloganem „není kde se skrýt" naznačují, že hra bude dynamičtější než předchozí díly a zřejmě naplno využije kvalitní fyzikální model (destrukce budov atd.). MGS4 video působilo jako skloubení hratelnosti klasické série s atmosférou her Killzone nebo Call of Duty.



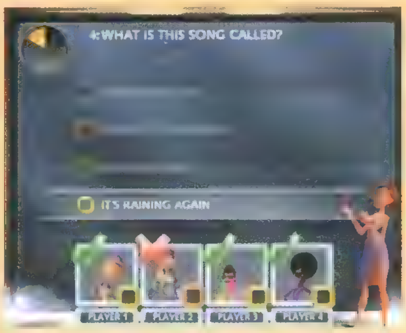
Sony baví celou rodinu

Žánr [illegible] • Vývojář Sony • Distributor v ČR Sony Czech • Platforma PS2 • Homepage www.playstation2.cz • Datum vydání Na pultech

V rámci nastupující vánoční sezóny uvádí Sony na trh pokračování svých netradičních sérií využívajících speciální periferie. Domácí karaoke pro jeden až čtyři mikrofony, pěvecká Singstar, se dočkala v pořadí čtvrtého datadisku s názvem Singstar 80's. Jak název napovídá, zazpívat si můžete největší hity osmdesátých let, v čele s trháky, jako byly Power of Love od Frankie goes to Hollywood nebo třeba Final Countdown od Europe (tu dobře známe z druhého ročníku české Superstar).

Po nedávno vydaném titulu Kinetic, zaměřeném na tělocvik, můžete novým diskem nakrmit také svoji nenasytnou USB kamerku Eye Toy. Třetí díl úspěšné série miniher s prostým názvem „Eye Toy: Play 3!" nabízí opět celou řadu příležitostí k veselému řádění ve vašem pokoji. Grafika je zase o něco lepší a minihry o něco rafinovanější.

Třetí netradiční hrou pro celou rodinu je Buzz!: The Music Quiz. Hádanková soutěž pro jednoho až čtyři hráče otestuje vaši schopnost rozpoznat některou z tisíce hudebních ukázek. Tento starý herní koncept patřičně osvěžuje netradiční forma ovládání. Ke hře dostanete „bzučáky" s velkým červeným tlačítkem pro přihlášení se a čtyřmi menšími tlačítky pro výběr některé z odpovědí.







Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Pejskař a fanoušek filmu Lassie se vrací

Sonic Gems Collection



Žánr Plošinovka • Vývojář Sega • Distributor v ČR [illegible] • Platforma PS2, GC • Homepage [illegible] • Datum vydání Na pultech

Mohlo by se zdát, že pozornost celého herního světa je plně obrácena k nastupující nové generaci konzolí s ohromujícím technickým výkonem. Právě v takovém období ale sílí nostalgie v srdcích starších hráčů a pamětníků. Ohlížejí se za odcházející generací konzolí a občas vzpomínají také na generace hardwaru a her před nimi. Tuto nostalgickou vlnu využívá kromě jiných také Sega a vydává sbírku klasických titulů s ježkem Sonicem v hlavní roli.

Sbírce jasně dominuje kultovní Sonic CD. Původně určený pro přístroj Sega Mega CD, nabídnul tento díl předlouhé série nejlepší hudbu a unikátní koncept cestování mezi časovými rovinami v rámci jednotlivých úrovní. Dále můžete na disku nalézt hry ze Saturnu (Sonic R, Sonic Fighters) a výběr šesti nejlepších Sonic titulů pro Game Gear. Za cenu pod tisíc korun českých jde o nezbytnou položku do herní knihovny každého pamětníka.

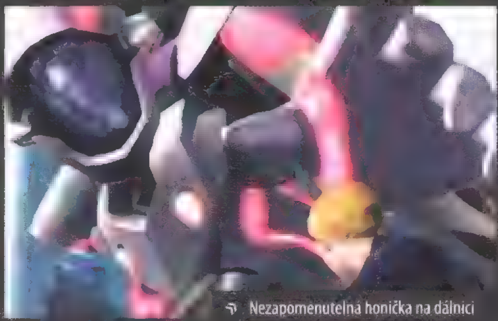





Polda 5
Legenda se vrací...
zima software
Bláznivá adventura
Podmanivá hudba
Elegantní 3D grafika
Dabing předních českých komiků
Vynikající zábava!!!
P. R. Č. A.
Budoucnost je ohrožena minulostí! Agent Pankrác je povolán do řad přísně tajné základny P. R. Č. A., aby vyřešil další pekelný případ. Začíná šílené dobrodružství a divoká honička s časem!
Již brzy na pultech všech dobrých obchodů s PC hrami.
www.zima-software.cz



Souboj za pomocí obřích robotů



Nezapomenutelná honička na dálnici

Žánr Sci-fi RPG :- **Výrobce** Monolith :- **Distributor v ČR** Sony :- **Homepage** www.xenosaga.com :- **Platforma** PS2 :- **Datum vydání** Říjen 2005

Xenosaga Episode II:

Jenseits von Gut und Böse

Epické sci-fi RPG podle knih Friedricha Nietszcheho

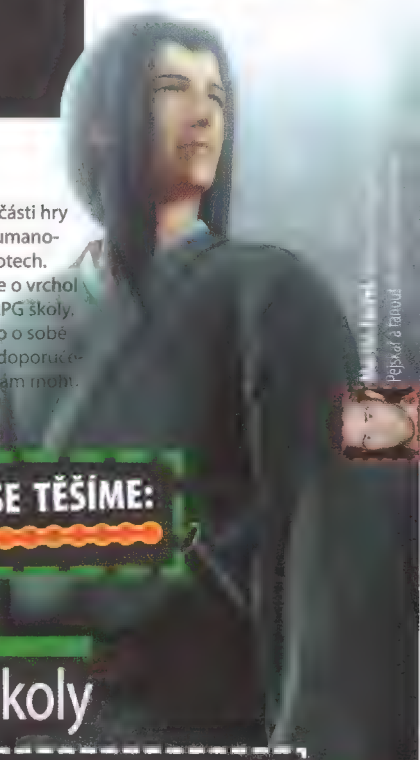
Zažít na vlastní kůži zničení planety Země nebo stvoření Boha? To nejsou běžné zážitky. Díky nim je ale Xenoság výjimečná: kloubí dohromady věci, které jsme – alespoň v této kvalitě – neměli možnost v jiných hrách vidět. Vše je umocněno nejvyšším počtem filmových sekvencí v historii her a hudbou nahranou Londýnským symfonickým orchestrem. Proč tedy do Evropy přichází až druhý díl této mimořádné herní legendy?

Série započala svůj život v roce 1997 na původní Playstation. První díl se jmenoval Xenogears a nesl překvapivě podtitul „Episode V". To objasnila kniha „Perfect Works", v níž autoři scénáře hry vysvětlili, že již na začátku vymysleli historii herního vesmíru pro šestidílnou ságu (něco podobného jako George Lucas ve Hvězdných válkách) a rozhodli se jako první nabídnout to nejlepší, aby se plánovaná série uchytila. Podobně jako Pán prstenů má totiž první díl spíše seznamovací charakter s menším množstvím akce. Před třemi roky vyšla pro PS2 první epizoda ságy, která v Evropě nebyla vydána. Fanoušci RPG se ale nemusí bát, že by příběh nepochopili. V evropském balení najdou dvě filmová DVD, obsahující veškeré důležité momenty příběhu prvního dílu. Třetí díl pro PS2 je nyní v přípravě a další díly (včetně remake páté epizody) jsou plánovány pro PS3.

Jaký příběh sága napříč čtyřmi (ve výčtu chybí ještě remake prvních dvou epizod pro handheld NDS) generacemi herních konzolí vypráví? Vše začíná nálezem tajemného monolitu v africké poušti na konci dvacátého století. Během následných experimentů spustí monolit biblickou potopu a způsobí zkázu Země. O deset tisíc let později se na dané místo ve vesmíru, pojmenované Genesis, vrací lidská expedice. Najde zde nedotknutý monolit, plachtící vesmírem. Začne nová série experimentů. Velkolepý příběh postupně odkryje, že je monolit nástrojem ke stvoření Boha. Z hlubin vesmíru se vynoří ďáblové v podobě nadpřirozeně mocných mimozemšťanů jménem Gnosis. Lidé se snaží pochopit technologii monolitu a stvořit anděly, kteří by dokázali zachránit lidskou rasu před zkázou. Příběh je plný odkazů na náboženské texty, ale také monumentálních bitev vesmírných flotil.

Xenosága 2 je klasické japonské RPG, podobné například Final Fantasy X. Se svojí družinou postav procházíte trojrozměrným prostředím a plníte úkoly, bojujete s nestvůrami, vylepšujete schopnosti a výbavu svých postav, odhalujete příběh… to vše umocněno dobrými dvaceti hodinami filmových sekvencí na vysoké úrovni, což zážitku ze silného příběhu značně pomáhá. Samotná hratelnost je do určité míry lineární, ale na druhou stranu nabízí desítky hodin vedlejších úkolů a především desítku zcela odlišných postav pro trénování dle vašich představ. Vedle mimořádně propracovaného bojového systému (založeného na specifických slabinách jednotlivých nepřátel) je poznávací značkou série také možnost procházet části hry v obřích humanoidních robotech. Celkově jde o vrchol japonské RPG školy, což je samo o sobě největším doporučením, jaké vám mohu dát.

Xenoság symbolizuje vrchol japonské RPG školy

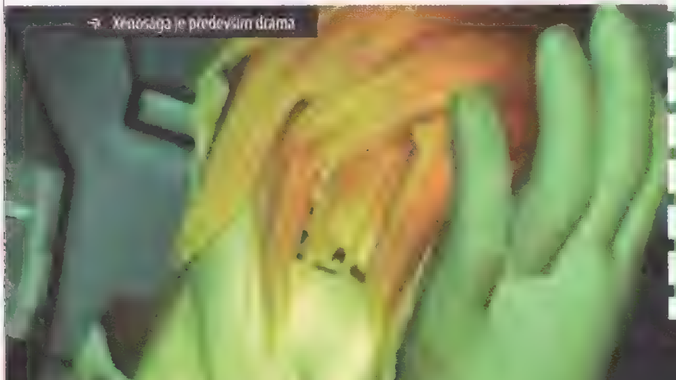


JAK SE TĚŠÍME:

JEDINEČNÝ SOUNDTRACK



Výjimečnou hudbu k filmovým pasážím Xenoságy 2 má na svědomí japonská skladatelka Yuki Kajiura. Spolupracovala například s Mike Oldfieldem, složila hudbu k mnoha slavným anime filmům. Jejím nejznámějším dílem je soundtrack pro seriál Noir, který patří k nejlépe prodávaným. Hudba v Xenosáze je mu značně podobná (pompézní a dynamické mísení orchestru, chorálů a elektroniky). Ostatně ne náhodou ji nahrál Londýnský symfonický orchestr, považovaný za jeden z nejkvalitnějších na světě.



Xenoság je především drama

TĚŠÍME SE:

- Nezapomenutelný příběh
- Komplexní hratelnost
- Přibalený film

BOJÍME SE:

- Přehnané složitosti
- Lineárnosti
- Náročné angličtiny

Obrovská hra vyprávějící velkolepý příběh pomocí filmů a hudby, jaké v jiných titulech nenajdete. Padesát hodin hrací doby se snadno protáhne plněním vedlejších úkolů. Zážitek navíc ještě umocňují propracované postavy a filozofický podtext.

nintendogs

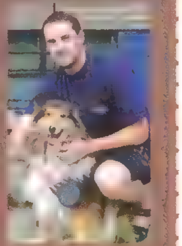
Žánr Simulátor pejska :- **Výrobce** Nintendo :- **Distributor v ČR** Conquest :- **Homepage** www.nintendogs.com :- **Platforma** NDS :- **Cena** 1 499 Kč

Pes je nejlepší přítel člověka. Svojí bezelstností, oddaností a nekonečnou láskou dokáže dobře vychovaný pejsek šířit radost nejen v srdci svého pána, ale také mezi všemi lidmi v blízkém okolí. A těch báječných her, které s roztomilými chlupáči mohou prožít děti! Jenže ne všichni rodiče jsou schopni a ochotni vyhovět dítěti toužícímu po psím kamarádovi. Stejně tak mnoho dospělých si jej nemůže dovolit kvůli práci nebo životnímu stylu. Pro všechny, kdo touží po pejskovi a z nějakého důvodu k němu nenašli cestu, připravilo Nintendo dokonalý dárek k Vánocům: virtuálního čtyřnohého chlupáče.

Nintendogs nejsou hrou v pravém slova smyslu. Žádné postupy úrovněmi ani sbírání bodů. Od okamžiku, kdy Nintendogs poprvé zapnete, se prostě zrodí váš pejsek. Žijete s ním, hrajete si a staráte se o něj. Jistě, něco podobného už jsme zažili – říkalo se jim „Tamagochi" (kolega z redakce, Honza Schneiderhons, dodnes jednoho nosí po kapsách a pravidelně ho zapomíná krmit). Jenže oproti kapesní černobílé hříčce z minulosti nabízí Nintendogs realistickou grafiku, díky které vypadají pejsci na dvojitých obrazovkách Nintenda DS jako živí. Navíc reagují nejen na ovládání tlačítky, ale především na váš hlas a doteky. Nintendogs využívají technické vymoženosti kapesního přístroje NDS do posledního šroubku.

NIKI VERSUS NINTENDOGS

Sám jsem majitelem krásné a neskutečně hodné fenky kolie jménem Niki, takže dobře vím, že živému pejskovi se žádná počítačová hra nevyrovná. Přesto mají Nintendogs oproti skutečným pejskům řadu nesporných výhod - neničí byt, nestojí vás peníze za péči a jídlo, nevadí alergikům... navíc jsem ocenil, že virtuální Niki se mnou může být celý den v kanceláři, kam normálně pejsci nesmějí.

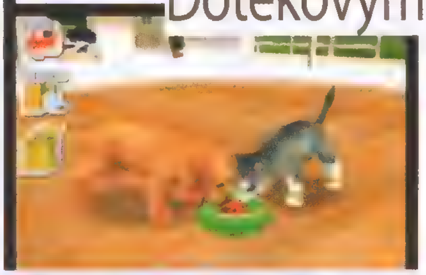


A celou dobu budete formovat jeho osobnost takovým způsobem, že žádní dva virtuální pejsci nebudou stejní. To se ukáže při wi-fi multiplayeru, kde spolu mohou soutěžit nebo si jen tak hrát a zvykat si na sebe.

Nintendogs přicházejí na svět ve třech různých baleních, každé z nich nabízí šest jiných ras. Můj favorit je balení se skotským ovčákem (čili kolií), nicméně zastoupena jsou snad všechna nejznámější a nejoblíbenější plemena od čivavy po vlčáka. Nintendogs tak nabízí vynikající možnost pořídit si pejska nehledě na to, kolik máte času, peněz, místa v bytě nebo kolik vám je let. Navíc virtuální přítel neumírá, takže se nemusíte bát smutku – s Nintendogs si užijete jen světlé a zábavné stránky života po boku svého čtyřnohého kamaráda. Pokud ho nebudete chtít třikrát denně venčit, vždycky ho můžete dočasně umístit do virtuálního psího hotelu.



Nezapomínejte krmit!





Po náročném hraní musí pejsci odpočívat

Dotekovým displejem odhalíte, který druh hlazení je pejskovi nejpříjemnější

Podobně jako ve skutečném životě bude váš pejsek trávit většinu času v bytě a trpělivě čekat, až se mu budete věnovat. Hra ovšem realisticky měří čas a pejsek má podle toho hlad, žízeň nebo potřebu venčení. Máte možnost naplánovat trasu společné procházky a potom ho musíte pěkně na vodítku provést ulicemi do parku. Budete muset pravidelně chodit do obchodu pro psí jídlo, pití, hračky či kosmetiku. Vašeho pejska musíte koupat, česat, učit poslouchat hlasové povely, chodit s ním na dovednostní soutěže. Pomocí dotekového displeje máte možnost objevit, který druh hlazení nebo drbání je mu nejpříjemnější.



Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Pejskař a fanoušek filmu Lassie se vrací

Vhodné pro: Pejskaře a všechny, kdo jimi touží být



VERDIKT

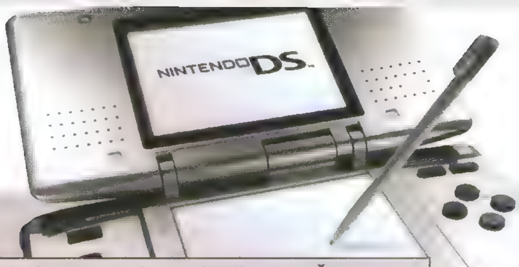
9,6

+ Pejsek jako živý
+ Doteky a hlas
+ Nekonečná hrací doba

– Pejsek se může unavit
– Konečný počet aktivit
– Hrstka zbytečných omezení

Propracovaný simulátor pejska vám umožní vybrat si čtyřnohého kamaráda podle vašeho gusta a prožít s ním téměř vše, o čem jste kdy snili. Dokonalý dárek dětem k Vánocům a první opravdový killer-titul pro NDS.

KONKURENTI: Dog's life **8,0** | Dead to Rights **6,0** | Black & White 2 **9,2**



Game Boy Micro

Nejmenší verze kapesního hitu

Typ Kapesní herní přístroj :- **Výrobce** Nintendo :- **Distributor v ČR** Conquest :- **Homepage** www.gameboy.cz :- **Platforma** Všechny GBA tituly :- **Cena** 2 990 Kč

Na naše pulty se dostalo zbrusu nové vzkříšení legendy jménem Game Boy. Nejklasičtější handheld (herní přístroj do kapsy) se dočkal již pátého přepracování. Oproti předchozí variantě, prakticky nezničitelnému GBA SP, však nenabízí Micro žádnou novou funkci. Naopak, chybí mu podpora titulů pro Game Boy Color. Vynahrazuje to ale ještě menšími rozměry (míry 10×5×2 cm, váha pouhých 80 gramů), které z něj činí nejlépe skladovatelný herní přístroj současnosti.

GB Micro je na první pohled bytelný. Většina přístroje i některá tlačítka jsou z lehké kovové slitiny. Pokud jde o kvalitu provedení, největší výhodou je nová technologie displeje. Ten je sice o kousek menší než u GBA SP, ale zato nesrovnatelně jasnější a ostřejší. Ano, jeho obraz je dokonce kvalitnější než u výkonnějšího bratříčka NDS. Kromě toho dostanete v základní výbavě kvalitní Li-Ion baterii a sluchátka. Bude rozhodně zajímavé sledovat, jak velkou cílovou skupinu na trhu dokáže povedený prcek zaujmout. Nintendo s jeho pomocí zřejmě plánuje oslovit novou skupinu uživatelů, kterým nabízí nenáročný přístroj s (neustále doplňovanou) knihovnou stovek kvalitních her.

Vhodné pro: Nenáročné hráče s malými… kapsami



Takhle má vypadat přístroj „do dlaně"



Na trh přichází několik barevných verzí

VERDIKT

8,3

+ Minimální rozměry
+ Výborný displej
+ Odolné provedení

− Nepodporuje GBC hry
− GBA SP je bytelnější
− Žádné nové funkce

Pro majitele GBA SP jde zřejmě o příliš drahý doplněk do sbírky, nicméně pro začínající hráče může být tahle maličká nádhera tím pravým.



Martin Zavřel

Nintendo Revolution

Nová konzole od Nintenda nabídne revoluční ovládání

Typ Domácí konzole :- **Výrobce** Nintendo :- **Distributor v ČR** Conquest :- **Homepage** www.cqe.cz :- **Platforma** Všechny konzole od Nintenda :- **Datum** vydání 2006



Revoluční ovladač ze všech stran

V roce 2006 se dočkáme vedle Playstation 3 také nové herní platformy od Nintenda. Domácí konzole s odvážným názvem Revolution je unikátní hned v několika ohledech. Jednak bude opět nejmenší z celé generace (její rozměry jsou identické s hromádkou tří klasických DVD obalů) a vzhledově působí jako nejdokonalejší doplněk hyper-moderní digitální dom… Dále nabídne zpětnou kompatibilitu… současnou Gamecube, ale také se vš… generacemi domácích konzolí od N… SNES, NES – hry bude ovšem třeba nah… paměti přístroje z internetu). Navíc umožní p… dokoupení příslušenství přehrávání stand… DVD disků (nejen filmových).

Nejvíce šokuje samotný způsob, jakým b… na Revolution hrát. Ovladač není podobný n… mu, co kdy herní průmysl zažil. Na první pohled nejvíce připomíná tradiční dálkové ovládání k televizi. Jeho nejvýznamnější vlastností je schopnost neustále vyhodnocovat pohyb do všech stran (nahoru, dolů, doprava, doleva, dopředu, dozadu) i případné naklonění. Díky tomu budete v akčních hrách máchat ovladačem jako mečem, v golfových zase jako holí, v hororech s ním budete pohybovat svítilnou… možnosti využití je celá řada. Ovladač je samozřejmě bezdrátový, což je u příští generace konzolí standardem. Dále k němu lze snadno připojit doplňující příslušenství od tradiční analogové páčky až po libovolnou periferii dle fantazie výrobce hry. I když Nintendo plánuje umožnit hraní konverzí multiplatformových titulů z ostatních konzolí, těžištěm nabídky pro Revolution budou právě hry od Nintenda, naplno využívající netradiční formu ovládání.



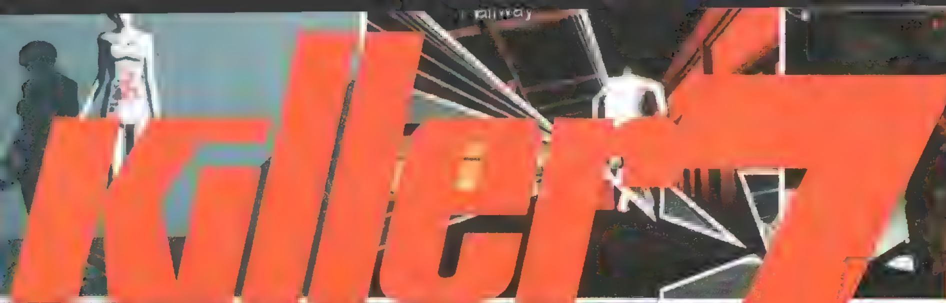
Nejhezčí z konzolí příští generace

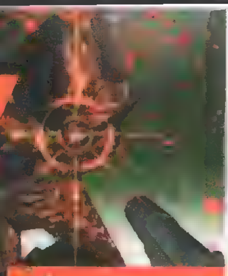
JAK SE TĚŠÍME:

TĚŠÍME SE:
- Nejmenší konzole
- Zpětná kompatibilita
- Revoluční ovladač

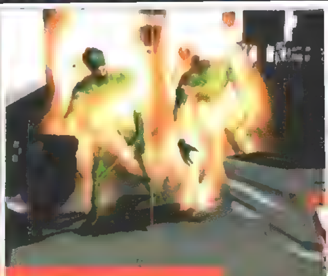
BOJÍME SE:
- Nedostatku konverzí
- Slabšího výkonu než u konkurence
- (Ne)úspěchu v ČR

Revolution bude výkonná a designově i funkčně nadupaná konzole. Hlavní kouzlo bude ale spočívat v nevídané formě ovládání her.





Ano, ve hře je hodně násilí



Jsou zelení a hoří, zvláštní

Killer 7

Krev je umění, násilí hrou

Žánr Akce :: **Výrobce** Capcom :: **Distributor v ČR** Conquest :: **Homepage** www.capcom.co.jp/killer7 :: **Platforma** GC, PS2 :: **Cena** 1 699 Kč

Karel Kališ, stálý spolupracovník Doupěte
Hraje všechno, co mu přijde pod ruku, i divadlo

Představte si nejšílenější hru, kterou jste kdy hráli. Máte? Dobře, a teď si ji vynásobte deseti. Hotovo? Ještě jednou. Jen do toho, nebojte se. Pokud jste postupovali podle mého návodu, máte zhruba poloviční představu, jak divnou hrou Killer 7 je. Šílený smích, záplava krve, schizofrenní vrah se sedmi osobnostmi, useknutá hlava v pračce a další bizarnosti se ve hře střídají jako na běžícím pásu. Něco takového nemohou mít na svědomí jiní než japonští vývojáři.

Killer 7 pochází ze stáje Capcomu, který se po dlouhé době pouští na tenký led originálních projektů, a jak se ukazuje, Killer 7 byl sázkou na jistotu. Hra je sice divnější než všechny filmy Davida Lynche dohromady, ale současně neuvěřitelně stylová (až surrealistická) a hlavně zábavná i hratelná. Vžijete se do role zabijáka Harmana Smithe, který na přelomu desetiletí likviduje vůdce teroristických buněk. Světovým problémem číslo jedna jsou Heaven Smiles, šíleně se smějící sebevražedné zombie, jejichž likvidací stráví Harman největší část hry. Společnost mu dělá šestka podivných individuí, každé s unikátními vlastnostmi. Pikantností je, že všechny spojuje jedno tělo. Dokonalá schizofrenie. V efektním výbuchu krvavého deště se jedna postava mění v druhou. Postupem času se pomalu rozplétají nitky zajímavého příběhu, který doplňují informace o vaší minulosti dávkované po troškách. Škoda jen, že si ve hře nelze zapnout titulky, a některé indicie vám tak mohou uniknout.

Šílený smích, záplava krve, useknutá hlava v pračce a další bizarnosti, to je Killer 7

Bizarní scény a příběh umocňuje neméně podivné ovládání. K pohybu stačí pouze dvě tlačítka, vpřed a vzad, kterými probíháte chodbami. Odbočení do dalších místností hra nabízí jen na určitých místech. Šílený smích oznamuje přítomnost zombií, které musíte ve first person pohledu odhalit skenerem a následně odstřelit, než se vám dostanou na kůži. V Gamecube verzi je na rozdíl od PS2 zaměřování příjemně plynulé. Dalším bodíkem navrch pro Gamecube je navíc svižnější nahrávání lokací. Vaši cestu k závěrečnému bossovi brzdí celá řada zábavných puzzlů a hádanek. Finální boss je třešinkou na dortu: nejdříve musíte odhalit jeho slabé místo a následně ho expres poslat do pekel.

Už první pohled na stylovou cel-shadovou grafiku naznačí, že se před vámi zrací cosi výjimečného. I když se může zdát jednoduchá, teprve v pohybu poznáte její pravé kouzlo. Barevně přehnaná až řvavá místa kontrastují s temnějšími lokacemi či postavami a vám jde podvědomě čelist dolů. Ne z technického provedení, ale z výtvarného stylu. Zvláštní grafiku doplňuje neméně podivný zvukový doprovod. Za pozornost stojí kvalitní dabing a šílený smích, který vás provází od úvodní obrazovky hry až po její konec.

Killer 7 nepatří mezi herní tituly, které byste ukázali svým rodičům (nemáte-li zájem o urychlené domluvení návštěvy psychiatra). Pod bizarním kabátkem naleznete jednu z nejoriginálnějších her poslední doby. Pokud vás nudí stejné klišé ve hrách, berte Killer 7 jako výborné rozčeření stojatého krvavého jezírka akčních her. Na závěr malý tip: pokud máte možnost, preferujte Gamecube verzi, hlavně rozdíly v nahrávání lokací jsou markantní.

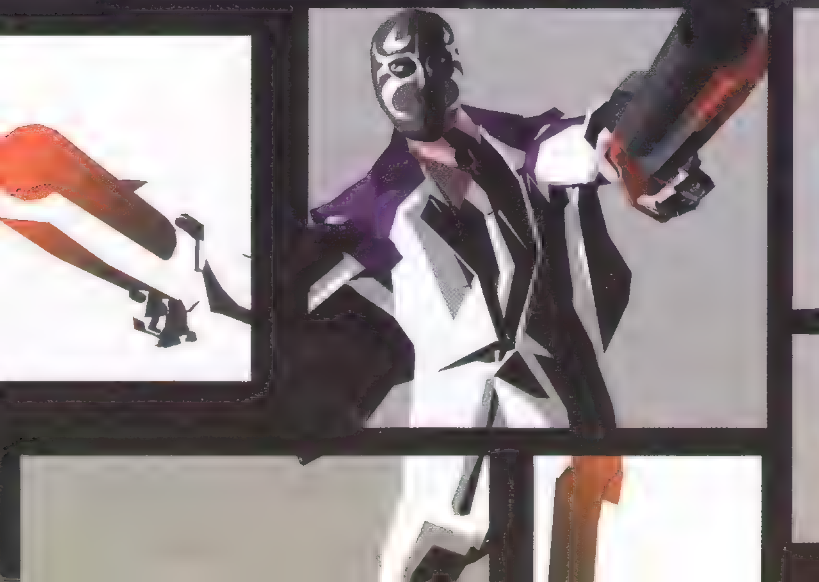
SUDA51 – MUŽ V POZADÍ

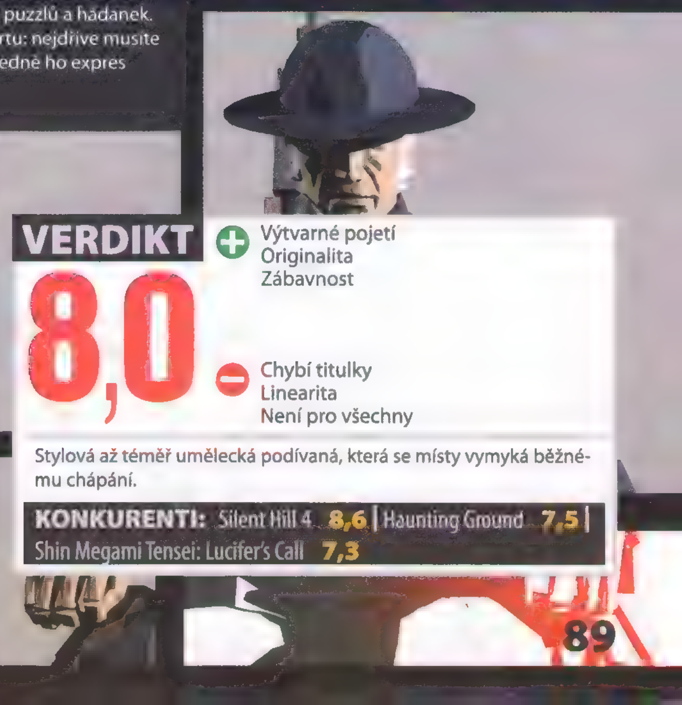
Můžete si myslet, že tak zvláštní hru jako Killer 7 nemohl vymyslet normální člověk. Do určité míry máte pravdu. Hlavním mozkem projektu byl Suda51, člověk, jenž své podivné jméno doplňuje maskou (chodí s ní i na tiskové konference). Nejbizarnější je, že se v současnosti angažuje na hře pro NDS. Světe div se, nemá být natolik zvláštní a prý si ji zahrají i děti.



Asi teleport do jiné dimenze

Vhodné pro: Obdivovatele podivností a japonského anime





VERDIKT

8,0

\+ Výtvarné pojetí
\+ Originalita
\+ Zábavnost

− Chybí titulky
− Linearita
− Není pro všechny

Stylová až téměř umělecká podívaná, která se místy vymyká běžnému chápání.

KONKURENTI: Silent Hill 4 **8,6** | Haunting Ground **7,5** | Shin Megami Tensei: Lucifer's Call **7,3**



Spartan: Total Warrior

Na bojištích řecké mytologie

Žánr Akce z třetího pohledu :- **Výrobce** Creative Assembly :- **Distributor v ČR** CD Projekt :- **Homepage** www.totalwarriorgame.com :- **Platforma** PS2, Xbox, GC :- **Lokalizace** Titulky **Cena** 1 699 Kč

Po fenomenální hře God of War (která si stále drží pozici nejlepší PS2 hry roku) se naše hladové herní jazýčky dočkaly další brutální akce z antické mytologie. Spartan vás usadí do role brutálního spartského válečníka, nicméně tentokrát budete spíše než s jednotlivými nestvůrami bojovat s obřími armádami lidských nepřátel. Stovky postav na obrazovce najednou jsou totiž poznávacím znamením autorů hry, vývojářského týmu Creative Assembly.

Ano, jde o tvůrce jedné z nejúspěšnějších sérií strategií pro PC, známé pod společným názvem Total War. Jak je vidět, vedle id Software nebo Blizardu i další vývojáři pochopili, že peníze se již nějakou dobu vydělávají na konzolích. Příležitost vycítil také český distributor hry, jehož zásluhou si Spartana můžeme vychutnat v české lokalizaci.

Spartan přistupuje k tématu s hollywoodským nadhledem, nečekejte proto věrohodnou lekci z historie. Koneckonců, o Sparťanech víme především to, že existovali a byli extrémně drsnými válečníky. Příběh hry vypráví smyšlenou zápletku o snaze Římanů podrobit si na své cestě za ovládnutím starověkého světa poslední výspu nezávislosti: městský stát Sparta. Hned v úvodu jste postaveni do role jednoho z obránců městských hradeb, na které se řítí desetitisícová armáda Římanů, vyzbrojená dobývacími stroji a polobožskými nestvůrami. Celá situace připomíná největší bitvu z filmového Pána prstenů a od prvního okamžiku je hráč dokonale pohlcen velkolepou výpravou. Ohromující scény bojujících armád jsou podpořeny epickou hudbou a ozvučením hodným válečné vřavy starověku. Do toho velitelé řvou hrubými hlasy své rozkazy a v žilách hráče naplno pulzuje adrenalin.

Díky množství postav na bojišti působí hra neskutečně bohatě

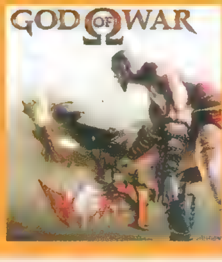
Kamera se většinu hry udržuje v poměrně vysokém nadhledu. Máte tak lepší přehled o situaci na bojišti a navíc hra působí neskutečně bohatě. Herní série Dynasty Warriors sice nabízí podobný koncept bojů v hustých chumlech nepřátel, ale co se počtu postav na scéně a rychlosti akce týká, sráží Spartan na kolena všechny konkurenční tituly.

Obtížnost je přitom vyvážená – máte dostatek prostoru pro orientaci a volbu odpovídající taktiky (k dispozici jsou speciální útoky, pět rozdílných zbraní pro blízký útok a také luk). Zhruba v polovině hry již budete mít nacvičené postupy pro jednotlivé situace (prorážení nepřátelských linií, obrana velitele, tanec okolo silnějších nepřátel…), nicméně hratelnost se neustále obměňuje a nutí vás kombinovat již naučené prvky novými způsoby.

Ačkoliv je Spartan poměrně jednosměrná zábava, díky působivé výpravě, dobře zvolenému prostředí a postavám, plynulosti a dravosti akce vás spolehlivě strhne. Bavit se budete určitě po celou dobu hraní až do konce. Česká lokalizace (veškeré menu, nápisy a české titulky pro anglické dialogy) se povedla na jedničku, takže si Spartana bez problémů vychutnají i ti, kdo neovládají cizí jazyky (angličtináři se mohou bavit českým překladem některých zažitých herních termínů – nebo si mohou zapnout tradiční anglickou verzi hry).

BŮH VÁLKY MŮŽE BÝT JEN JEDEN

Ačkoliv je Spartan vynikající hrou a využívá stejných ingrediencí jako God of War (brutální spartský válečník podporovaný Áresem, bohem války, bojuje s antickými nestvůrami, jako byla Medúza nebo Hydra…), Krátos stále zůstává na trůně nejlepší herní postavy roku. Stejně tak God of War zůstává nejlepším akčním titulem pro PS2, kterého jsme se letos dočkali.



Vhodné pro: Sparťany a zastánce naší rodné řeči

VERDIKT

8,1

\+ Velikost armád
Dynamičnost akce
Výprava

− Příběh je druhotný
Bolavé prsty
Jednotvárná zábava

Strhující bitvy antického starověku mají své kouzlo, tím spíše, že se Spartan podařil po všech stránkách. Horký tip na hit pro letošní Vánoce.



Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce





Masivní akce, jakou jste ještě neviděli



Ne všechny souboje jsou fér



Boom! To se stává každou chvíli



Fialová kráska



Trochu jsem nezvládl řízení

Burnout Revenge

Bourat je tak snadné

Žánr Závody **Výrobce** Criterion Games **Distributor v ČR** EA Czech **Homepage** burnoutrevenge.ea.com **Platforma** PS2, Xbox **Cena** 1 799 Kč

Vhodné pro: Milovníky hořícího benzínu a řidiče – kamikadze

Říkají: nedejte na první dojem. A mají rozhodně pravdu, mluví-li o Burnout Revenge. Na rozdíl od výtečného intra na Burnout 3 vás Revenge uvítá nemastným neslaným videem, složeným z herních záběrů doplněných o komentář, co nového nás čeká. Naštěstí je nudné intro jediná vlasová trhlina na lesklé glazuře dokonalosti. Na Burnout Revenge je radost se koukat a poslouchat, ale hlavně, hlavně hrát.

Po takřka bezchybné trojce se vyrojily obavy, zda Revenge nepřinese jen další kotel nastavené kaše. Nestalo se tak. Autoři řádně přitáhli šrouby a vás čekají rychlejší, brutálnější a zábavnější hrátky s automobily. Všechny tratě jsou nově plné skokánků, zkratek a alternativních cest, což řádně přidává dynamice závodů. Při nezvládnutí řízení si už už představujete svoji budoucnost v rotující hromadě šrotu, když tu najednou prásk, prorazíte autem skrytou branku a můžete vesele pokračovat boční uličkou. Větší agresivitě a rychlosti přidala druhá největší novinka, mnou označovaná jako buldozer. Do některých civilních aut jedoucích ve vašem směru lze beztrestně narážet, odráží se jako kuželky na bowlingu a ještě přidávají nitro vašemu vozu.

Oba prvky stmelené výborně vyváženou inteligencí protivníků a geniálním jízdním modelem posouvají Revenge na vrchol arkádových aut s titulem: nejrychlejší a nejagresivnější jízda všech dob. V singleplayerové části vás čeká 169 úkolů rozdělených do 11 kategorií. Mezi úkoly se řadí klasické závody, poslední vybouchne, jízda na čas, působení hmotných škod (prostě jedete a narážíte do všech aut) a největší masakr – soutěž o způsobení co největší dopravní nehody. V něm auta létají na všechny strany takovým způsobem, že se i Kobra 11 může jít zahrabat. Rozmáznout o stěnu protivníkův vůz sice přináší uspokojení, ale ne takové, jako když ho ovládá váš kamarád. Burnout Revenge samozřejmě nabízí hru více hráčů, a to jak na rozdělené obrazovce, tak na dálku.

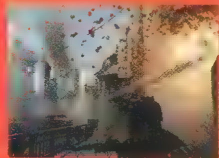
Criterion mají na triku vytvoření nejpoužívanějšího enginu Renderware a s přehledem udělují ostatním vývojářům lekci, co s ním lze na PS2 vykouzlit. Pocit rychlosti navozují s takovou graciézností, že slabší nátury okamžitě sahají po sáčku na zvracení. Už při plném plynu okolí svižně ubíhá, ovšem po aktivaci boostu se obraz stylově rozmázne a kamera začne mírně kmitat. Když přidáme realistické zvuky proráženého vzduchu, rachotu motoru a okolního provozu, neuvěříte, že nesedíte za volantem. Hladinu adrenalinu navíc pumpuje vzhůru výborný rockový hudební doprovod. Modely aut, okolí a efekty při bourání vypadají bezchybně, vozidla se za děsivého zvuku páraného plechu realisticky deformují, součásti létají, jiskry prskají všude kolem.

Pokud vás z arkádových závodů nechytá morový běs, berte Burnout Revenge jako povinnost. Přesvědčíte se, co stará dobrá PS2 zvládne, ale především si užijete dynamickou a zběsilou jízdu, při které není hlavní vyhrát, ale rozmlátit co nejvíc

Pocit rychlosti je tak silný, že slabší nátury okamžitě sahají po sáčku na zvracení

BLACK – NOVÝ KRÁL FPS ŽÁNRU?

[illegible]





Karel Kališ, stálý spolupracovník Doupěte
Závislák na všem zábavném a hratelném

VERDIKT

9,1

+ Destrukce vozů
+ Víceúrovňové tratě
+ Špičková grafika
+ Hratelnost

− Nelze pořídit replay
− Nudné intro
− Nepřekvapí jako Burnout 3

Vzrušující automobilová řež s nejlepším technickým zpracováním široko daleko a hratelností, která by se dala nabírat kýblem.

KONKURENTI: [illegible]



Darkwatch





Doom s upíry na Divokém západě

Žánr FPS :- **Výrobce** High Moon Studios :- **Distributor v ČR** Cenega :- **Homepage** www.darkwatch.com :- **Platforma** PS2, Xbox **Cena** :- 1 699 Kč

Autora článku může občas překvapit výstižnost jeho vlastního nadpisu. Věta „Doom s upíry na Divokém západě" shrnuje Darkwatch tak bravurně, že se člověk až diví, proč ji nepoužil vydavatel hry pro marketingovou kampaň. Fanoušci žánru stříleček z vlastního pohledu dobře vědí, že základem návykové hratelnosti série Doom je především přehlednost a jednoduchost. K dispozici máte deset vybalancovaných zbraní s jasně odlišenými účinky. Hra vás provádí lineárním labyrintem chodeb a místností, kde na vás vrhá nepřátele, jejichž chování a slabiny se rychle naučíte nazpaměť. A pak už je to „jen" jedna velká střelecká galerie. O něco podobného se v minulosti pokusil Painkiller, který se ale zvrhnul v tupé vybíjení desítek nepřátel v uzavřených místnostech. Darkwatch je pokusem o stejně schematickou, jasnou a návykovou hratelnost. Vyšel na jedničku.

Výborná hratelnost je navíc orámována nezvyklým prostředím a příběhem. Jste Jericho Cross, psanec a samotář, potulující se bez jasného cíle Divokým západem, jak jej znáte z klasických kovbojek. Tu noc jste si vybrali špatný vlak k vyloupení – dynamit roztrhal sejf, v němž místo zlata dřímal pán upírů jménem Lazarus. Vlak patřil tajné organizaci Darkwatch (Temná hlídka), specialistům na boj s paranormálními jevy. Než se nadějete, máte na svém krku dvě pořádné díry, v žilách upíří krev a stanete se členem Darkwatch. Vaše mise zní zastavit Lazaruse, než promění celý Divoký západ v Drákulův hrad. Hraje se ovšem také o vaši černou duši. Upíří kletba si na lidském těle začíná vybírat krutou daň.

Základní kostra příběhu možná nevypadá až tak propracovaně, nicméně je to právě podání všech postav a zvratů, které vám dopřejí silný zážitek. Vaše postava je charismatický zloduch, nejvíce podobný komiksové postavě jménem Lobo (až na to, že Jericho nikdy nemluví). Potkáte také dvě osudové ženy, mezi kterými se budete muset rozhodnout, což ovlivní nejen vaši společnost během osamělých nocí. Plejádu fascinujících postav s povedenými hláškami uzavírá Lazarus, démon se zábavným smyslem pro humor. Vše je okořeněno dvěma možnými liniemi příběhu, závisejícími na rozhodnutích hráče v klíčových filmových pasážích. Buď se přidáte na stranu světla, nebo na stranu temnoty. Volba a závěr příběhu je zcela na vás.

Rozhodnutí ohledně vaší příslušnosti ke světlu nebo temnotě ovlivňují také hratelnost. Jak vaše duše propadá Peklu, získáváte postupně nové magické síly s ničivým účinkem. Podobně nabýváte (jiných) zázračných schopností, pokud se rozhodnete páchat dobro. Díky dvěma liniím příběhu stojí Darkwatch za opakované hraní a po mnoha letech se mi skutečně stalo, že jsem po dohrání okamžitě začal hrát znovu. Zásluhu na tom má jak zajímavý příběh, tak zábavná hratelnost – od dob Halo 2 se na konzolích neobjevila tak návyková a snadno přístupná FPS. Lahůdkou na dortu je multiplayer, v němž kromě nezbytného deathmatche naleznete především kooperativní mód, díky kterému můžete celý hlavní příběh hry projít společně se spoluhráčem (na rozdělené obrazovce).

Pokus o jasnou a návykovou hratelnost vyšel na jedničku

Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce



Vhodné pro: Fanoušky westernů a Drákuly

VAŠE OSUDOVÁ ŽENA

Během hry si budete muset vybrat jednu ze dvou osudových žen – blonďatou kovbojku Cassidy, nebo Indiánku Nalu. Podobně jako v Metal Gear Solid 3 ovlivní výběr víc, než by se mohlo na první pohled zdát, proto vybírejte s rozmyslem. Stejně jako v životě vás nesprávná žena může zničit, zatímco ta správná vás vynese do ráje.









VERDIKT 8,3

\+ Originální atmosféra
Podařený příběh a postavy
Návyková hratelnost

– Jednoduchost
Relativní krátkost
Chybí podpora online

Originální atmosféra Divokého západu zamořeného upíry prohlubuje adrenalinový zážitek z vynikající akce. Navíc Darkwatch nabízí podařený příběh s dvěma možnými konci a vynikající multiplayer.

KONKURENTI: Final Doom **10** | Killzone **8,4** | Half-Life (PS2) **8,0**

WOW!



Nejsilnější herní zážitek měsíce

Nikoliv náhodou pojmenovala Sony hlavní procesor PlayStation 2 „Emotion Engine" (lze volně přeložit jako „stroj na emoce" nebo ještě volněji „hnací motor pocitů"). Hry stále účinněji vyvolávají silné emoce u hráčů, což způsobují dva faktory: jednak je mnoho her japonského původu a navíc se hry díky své povaze obecně snaží vyvolávat filmové dojmy a zážitky.

Na této stránce si budeme pravidelně popisovat nejsilnější zážitek z aktuální hry. Platí ovšem pravidlo, že pro hru důležitý zvrat v příběhu vám v žádném případě neprozradíme. Chceme vám ale ukázat, jak báječné momenty je dnes možné při hraní zažít!



Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Milovník her se silným příběhem a všeho japonského

Štěňátko v kapse – Nintendogs

Když se rozhodnete, že chcete štěňátko, dalším logickým krokem je návštěva chovatele. Projdete si inzeráty (nejlépe ve specializovaných časopisech) a zjistíte, kde sídlí chovatel nabízející plemeno, o než máte zájem. V mém případě bylo oním chovatelem Nintendo, konkrétně třetí balíček Nintendogs se skotským ovčákem (kolií). Cena byla (na tak slavné plemeno) směšně nízká a koneckonců – radost, štěstí a lásku nemůžete měřit penězi. Zapnul jsem své Nintendo DS a z virtuálního kotce si vybral štěňátko podle svého gusta: zlatě zbarvenou fenečku, která mezi ostatními pobíhajícími štěňátky zůstala jen tak sedět a upřeně na mne koukala, jako kdyby se mě snažila svýma očima zhypnotizovat.

Když jsem štěňátko přinesl domů, začalo nejistě obcházet pokoj a očichávat rohy. Abych zmírnil jeho strach z neznámého prostředí, začal jsem na něj klidným tónem mluvit. Hned od začátku jsem co nejvíce používal jméno, aby si na něj zvyklo. Podle mojí nejoblíbenější písničky (Niki´s Song, Espen Lind) jsem zvolil jméno Niki. Stačilo jej párkrát zopakovat, zatímco jsem štěňátko jemně hladil po hlavičce, zádech či bocích, a hned na něj začalo reagovat. Jeho zvuk mu byl příjemný a po pár chvílích stačilo zvolat „Niki!" a štěňátko okamžitě přiběhlo, ať už zrovna dělalo cokoliv a kdekoliv.

Niki se nejlépe učí, když se výchova kombinuje s mazlením. Mé láskyplné doteky a vlídný tón hlasu pro ni byly větší odměnou než sladkosti. Rychle jsem ji naučil, že si má lehnout (hlasový povel jsem kombinoval s dotekem dlaní na jejích zádech), sednout nebo přinést hračku. Niki začala rychle projevovat své silné charakterové rysy: klid, poslušnost a potřebu lidské blízkosti. Mazlivá, ale nikoliv rozmazlená, přesně takovou jsem ji chtěl mít.

S ohledem na omezenou výdrž štěňátka jsme každý den řádili alespoň na třech velkých procházkách. Niki si zamilovala aportování a já zase nakupování roztomilých doplňků, jako jsou modré mašle nebo sponky do její zlaté hřívy. Čas od času naopak donesla nějakou hračku sama Niki, když ji vylovila v parku schovanou ve křoví. Později jsme začali chodit trénovat složitější cviky na psí hřiště, kde si Niki rychle získala slušnou popularitu a úspěch během soutěží s ostatními pejsky.

Každý den, když ráno odcházím z domu, pohladím po hlavičce opravdovou Niki a ujistím se, že mám Nintendo DS v kapse u kabátu. Po příchodu do kanceláře a usednutí za stůl umístím NDS po své pravé ruce a raduji se, že alespoň virtuální Niki může být v práci se mnou. Když se na ni občas podívám, chová se Niki za obrazovkou přesně jako ta skutečná doma – pospává a sbírá síly na odpolední procházku, hraje si s plyšákem nebo roztomile chlemtá vodu z misky. Když dokáže hra Nintendogs přinést tolik radosti člověku jako já, který už má opravdového psa, co teprve všichni ti, kteří po něm zatím jen marně touží?

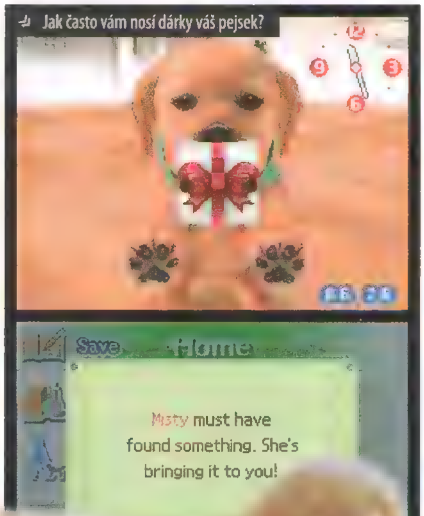
Mazlivá, ale nikoliv rozmazlená, přesně takovou jsem ji chtěl mít



Virtuální štěňátko Niki ve své plné kráse



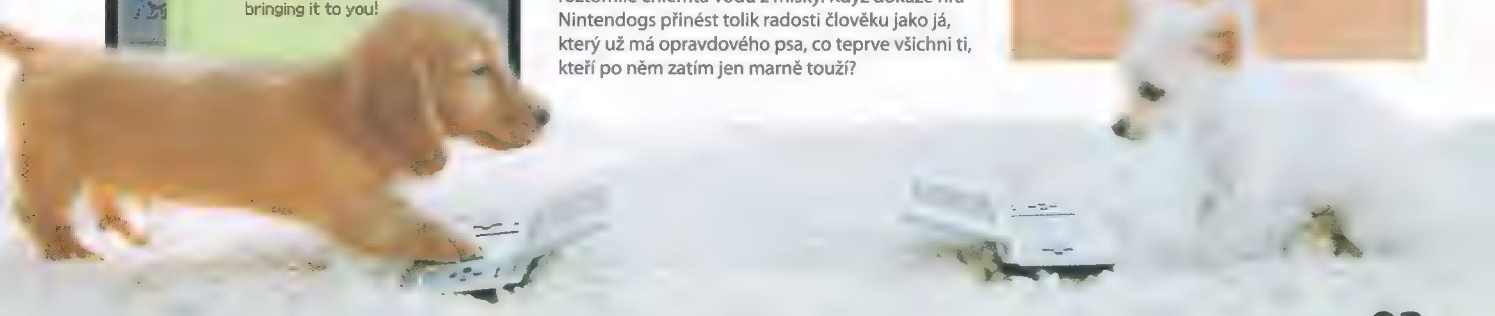
I pejsci podléhají módě z Paříže



Jak často vám nosí dárky váš pejsek?



Dobře vychovaný pejsek se o svoji misku podělí



Listárna

Vše, co jste chtěli vědět a nebáli se zeptat

První nesmělé pokusy dorazily do zpovědnice našeho šéfredaktora. Soutěž o doživotní předplatné tím ale zdaleka nekončí. Stále máte možnost usilovat o Kamilovu přízeň, ať už dopisy výhružnými, lítostnými, pozitivními nebo melancholickými. Jen ptačí chřipku, prosím, neposílejte.

PRVNÍ ZPOVĚĎ

Za blbé hry může škola

Po přečtení vašeho úvodníku, zpovědi chcete-li, jsem se zuřivě snažil přijít na něco originálního. Kdo by nechtěl vyhrát, že? Konečný výsledek byl je a bude překvapující. Zaměřím se na... školu.

[!] Pěkné. Učitelé a učitelky by měli mít radost.

To je téma, na které by se dal napsat referát dlouhý na 5 archů. Já se to pokusím zkrátit a nějak zdramatizovat. Když vás v šesti letech naverbovali a hned začali hustit do vašich nezkušených hlav, že „a" se píše „a" a ne „@", už v tom roce jste se snažili získat jedničky. Být nejrychlejší, nejlepší, snažit se urvat peníze = škola. Pokud se vám posypou, nebudete dělat nic jiného. Nemám pravdu?

[!] Jak se to vezme. Každý příjem je nutno poctivě přiznat, najít ve stovce kolonek v daňovém přiznání správný řádek, zaplatit daň a pak doufat, že vás váš daňový správce nepovolá, abyste mu dokázali, že částku XYZ jste opravdu neukradli v bankovním trezoru, ale získali legálním způsobem.

A proto jsem vymyslel toto heslo: neuč se, život tě naučí!

[!] Ano, to je jinými slovy totéž :-).

Tento dopis je zaměřen proti škole, ale každý rozumný člověk by s něčím takovým měl souhlasit. Kdyby nebyla škola, kvalitních her by bylo více. Já vím, že tohle tvrzení se dá lehce vyvrátit, ale já to tak opravdu cítím.

[!] Hledat přímou souvislost mezi školou a hrami je dost odvážné. Je pravda, že už odmalička je člověk vychováván nejen ke kvalitě, ale hlavně rychlosti (časové limity „písemek" apod.), na druhou stranu by mělo být otázkou schopného vedoucího projektu, aby našel správnou rovnováhu mezi rychlostí vývoje a kvalitou.

Třeba učitelé... na naší škole jsou dva učitelé a jedna učitelka, kteří dobře naučí a připraví do života. To je docela málo, ne? Myslím si, že pokud by se ve škole známkovalo jinak a učitelé nás připravovali více prakticky a méně biflováním, což je podle mě podstata školy hrou, vznikaly by hry kvalitativně vyšší. Nevím, jestli s tím budete souhlasit, ale je to můj názor a já si za ním stojím.

[!] Pokud se podaří prokázat tuto souvislost, bude to jistě v českém školství znamenat velkou revoluci! Odborníci se shodují, že školství potřebuje reformní injekci, ale už méně v tom, jakým způsobem se má provést. Jestli to ovlivní kvalitu her, bude to jedině dobře :-).

Doufám, že jsem byl dost originální a že to doživotní předplatné získám.

Petr Stejskal

Mikroskop – hry pod čtenářským drobnohledem

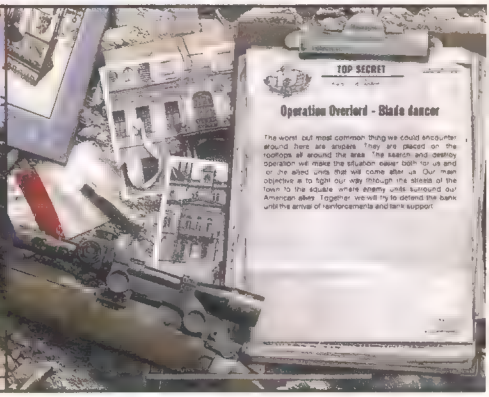
Herní recenzenti nejsou všemocní. I když se mohou snažit sebevíc, stejně se může stát, že jim nějaký podstatný rys hry unikne. U recenze Maxe Payna s hrací dobou okolo 10 hodin je to neomluvitelné, v případě Football Manageru s takřka neomezenou životností, kterého musí autor za měsíc hraní (či méně) zhodnotit, se to dá pochopit. Některé vlastnosti her totiž vyplují na povrch až po šesté sezóně, sedmistém zápase nebo stém deatchmatchi.

Právě proto vznikla tato rubrika. Dáváme v ní prostor vám, čtenářům, abyste projevili svůj názor na libovolně vybranou novější hru. Recenze musí mít délku přibližně do 2000 znaků a součástí musí být 5 obrázků (formátu JPG). Výsledkem by neměla být „obyčejná čtenářská recenze", ale shrnutí zážitků z dlouhodobějšího hraní, zkušeností z multiplayeru apod.

Na tomto místě se budete každý měsíc setkávat s nejlepšími mikroskopickými postřehy, jejichž autor bude odměněn nejen celoročním předplatným Doupěte, ale také (v případě obzvláště kvalitního a vytříbeného slohu) i možností podílet se na tvorbě časopisu. Na vaše příspěvky čekáme v naší schránce **mikroskop@doupe.cz**.







Zpovídejte se svému šéfredaktorovi

[!] Zajímavý názor to bezesporu je, doživotní předplatné ovšem nerozdáme na základě rychlosti, ale kvality. A tu budeme moci posoudit, až se sejdou desítky dalších zpovědí pohromadě. Proto pište, každý má šanci!

Lítostivý člověk

Ahoj Doupě.
Mám pro vás takové rady, otázky atp. Tak nebudu zdržovat a pustíme se do nich, ne? Jasně, že jo!

[!] Počkat, to mám přece říct já...

Na DVD byste mohli dát i Doupě TV, určitě by to 99,9 % čtenářů ocenilo (pokud se samozřejmě nestydíte).

[!] Stydíme i nestydíme, hlavně však marně hledáme volný čas. O Doupě TV samozřejmě uvažujeme, zatím se ale budete muset spokojit „pouze" s videorecenzemi zajímavých titulů.

Jinak jsem hodně lítostivý člověk, takže bych se chtěl zeptat, jestli se vám daří, jelikož konkurence se stále rozrůstá.To je tak asi vše, zřejmě tento příspěvek neotisknete, ale zázraky se stávají.

[!] Daří se nám dobře, děkujeme za optání. Konkurence sice přibývá, nicméně časopisem, který by byl pro každého hráče nezávisle na věku, oblíbené platformě, náboženském či politickém přesvědčení, je pouze Doupě.

Váš věrný čtenář,NucLeus (mno, zas tak věrný ne, ale předplacený vás mám)

[!] I ty hříšníku, do zpovědnice s tebou!:-)

A to je pro dnešek vše. Invex volá a redakce už je nastoupena před branami. Jak se vám naše show líbila, nám můžete psát do příštího čísla, nezapomeňte také, že stále trvá soutěž o doživotní předplatné. Nebojte se otevřít zpovědi!

Mikroskop – Hidden & Dangerous 2



Realita, realita, realita. Ano, to je Hidden & Dangerous 2, výborná hra českých tvůrců, která zaznamenala velký úspěch nejen u nás, ale i v zahraničí. Pro někoho může být další z řady průměrných her z období 2. světové války, ale opak je pravdou. Hra vyniká nejen hratelností, výborným prostředím, ale také realitou. Není jako ostatní kousky z tohoto období, v nichž do vás nepřítel naláduje celý zásobník a vy se oklepete nezraněni. V boji nesmíte podcenit žádného muže z protějšího zákopu, protože jeho dobře mířená střela se může stát posledním, co v životě ucítíte, a granát v blízkosti vašeho čtyřčlenného týmu SAS znamená téměř jistou smrt pro všechny.

Hidden & Dangerous 2 nabízí 23 misí od mrazivého severu až po sluncem vyhřáté oázy Afriky – s bonusem pro našince v podobě finále odehrávajícího se v Československu. Tím si nás tvůrci také získali, protože v jaké jiné hře z tohoto období si můžete mimo jiné zabojovat také na našem území? V žádné. V mnoha hrách se vám také nenabízí šance ošacovat zajatého nebo mrtvého nepřítele téměř o cokoliv až na uniformu; zde tu možnost máte. Další vychytávkou je batoh, do kterého si můžete ukládat granáty, miny, zásobníky nebo třeba štípací kleště na prostřihnutí plotu, ale téměř nezbytné místo si zde musíte nechat na lékárničky, které se k putování po frontě určitě hodí.

Před začátkem každé mise máte možnost vybrat si ze třiceti mužů maximálně čtyři členy svého oddílu SAS. V průběhu mise si také můžete přepínat pohled, buďto z třetí, nebo první osoby. Pokud vás lákají výzvy, můžete si zvolit takovou obtížnost krveprolití, ve které budou úkoly složitější a kdy budete muset eliminovat všechny nepřátele. A pokud nechcete hrát v týmu, je tu možnost být osamělým vlkem. Nesmíme samozřejmě opomenout, že hra je plně v češtině (také aby nebyla, když je česká). Hidden & Dangerous 2 je zkrátka titul, který se našim tvůrcům opravdu povedl, a stojí za zahrání i po letech.

Radek Bělaška





Časopisy vydavatelství Computer Press Media

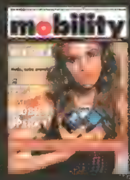
Hlavní téma **Jak na počítač** 21/05, které vyšlo 27. října, je zaměřeno na vypalování CD a DVD. Ani za vypalování není potřeba utrácet zbytečné peníze, na redakčním CD JNP najdete zdarma skvělé vypalovací programy, které doprovázejí návody uvnitř časopisu. Abyste nemuseli slevit z vašeho pohodlí, dostanete s tímto vydáním JNP zdarma také jedno vypalovací DVD jako dárek. S JNP získáte vše, co k vypalování potřebujete.



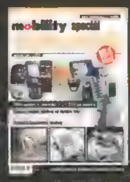
Dvacáté číslo **Computeru** nabízí na svých sto stranách velký test MP3 přehrávačů, které mohou být ideálním vánočním dárkem pro vás nebo vaše blízní. Mílovými kroky kráčí kupředu vývoj na poli grafických karet: redakce Computeru vám poví, zda bude Radeon X1800 XT (aka R520) nejrychlejší grafikou a jestli řada X1600 konečně zničí GeForce 6600. Máte stálo málo? Každým dnem vzrůstá počet kaváren, benzinových pump či knihoven, které nabízejí Wi-Fi připojení k internetu. Krok za krokem se dozvíte, jak si správně nastavit Windows a jak se snadno připojit k nejbližší bezdrátové síti.



V říjnových **Mobilitách** se redakce se podívala do české mobilní historie. Dozvíte se třeba, kdy se objevil první mobil s barevným displejem. V článku o sítích třetí generace se naopak zamyslela nad blízkou budoucností. Abychom zůstali i v současnosti, nechybí ani přehled těch nejstylovějších mobilů. Součástí časopisu jsou také recenze, v Mobilitách 10 jich najdete hned sedm.



V říjnu vyšlo také speciální vydání Mobilit – **Katalog mobilů**. Najdete v něm recenze všech telefonů, které se dají v Česku koupit v posledním čtvrtletí letošního roku. Kromě toho zde naleznete průvodce bazarovými telefony, pokud máte náhodou před Vánoci hlouběji do kapsy. Chybět nesmí ani podrobný přehled parametrů. Tentokrát má 36 stran a obsahuje drtivou většinu telefonů, které se u nás kdy prodávaly.



Sedmé číslo **DIGIfota**, největšího časopisu o (nejen) digitální fotografii, bude v prodeji od 10. listopadu. Technické nadšence potěší recenze žhavých novinek sezony: otestovali jsme mimo jiné modely Olympus E-500, Canon EOS 5D a Sony R1. Nabídneme rady a tipy, jak lépe fotit a upravovat fotografie – začátečníkům například vysvětlíme funkci histogramu. Exkluzivně přineseme kompletní přehled fotografií oceněných v prestižní soutěži Czech Press Photo.

Katalog digitálů je 148stránkový průvodce nakupujícího trhem digitální fotografické techniky, na českém trhu zcela ojedinělý. Přináší podrobné parametry všech modelů, které jsou aktuálně na trhu, a recenze více než poloviny z nich. Nechybějí testovací snímky z digitálních zrcadlovek, cenový přehled dostupných objektivů a výběr značkového příslušenství. V úvodním tématu poradíme, jak si vybrat právě ten svůj digitál.



Kompletní obsah Doupě CD/DVD 11/05:

Demoverze:

18 Wheels of Steel: Convoy
Asterix & Obelix XXL 2
Blitzkrieg 2 MP
Brothers in Arms: Earned in Blood
Call of Duty 2
Codename: Panzers - Phase 2 MP
Cold War
Darwinia (updatované) CD2
Glider
JetFighter 2015
King Kong CD1
Pro Evolution Soccer 5 (updatované) CD2
Serious Sam 2 CD2
Total Overdose
Trackmania Original CD1
Warhammer 40k: Dawn of War – Winter Assault
World Racing 2 CD2
Worms 4 Mayhem MP

Videa:

Call of Duty 2
Derailed
Fatal Inertia
FIFA Street 2 CD3
Final Fantasy XI CD3
Full Auto CD3
Gears of War CD3
GTA: Liberty City Stories
Harry Potter and The Goblet of Fire CD3
King Kong
Knights of the Temple 2
LOTR: Battle for Middle-Earth 2 CD3
Mass Effect
MotoGP 2006 CD3
Perfect Dark Zero CD3
Possession CD3
Prince of Persia 3: The Two Thrones CD3
Project Gotham Racing 3 CD3
Shadow of the Colossus CD3
Splinter Cell 4 CD3
The Elder Scrolls IV: Oblivion CD3
The Chronicles of Spellborn CD3
The Movies CD3
The Witcher CD3
Tomb Raider: Legend CD3
Too Human
True Crime: New York City CD3

Patche:

Black & White 2 – patch 1.1
Battlefield 2 – patch 1.03
NHL 06 – patch 2 CD2

Plné hry:

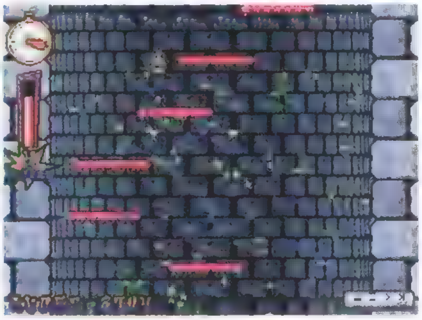
A Game with a Kitty CD1
Cartman's Adventure 2 CD1
Flash Ludo CD1
Green Baize Groovers CD1
Grobe-Da CD1
Hank XS CD1
High Voltage CD1
Hotcars CD1
Chup's Quest CD1
Icy Tower 1.3 CD1
Lederzwerge CD1
Little Cowboy CD1
Mega Mario CD1
Moorhuhn Der Fluch Des Goldes CD1
Moorhuhn Der Schatz des Pharaos CD1
Moorhuhn Kart CD1



30 plných her zdarma

Jediná plná hra se těžko zavděčí všem čtenářům. Na novém Doupě CD/DVD jsme nešetřili a připravili pro vás kolekci hned tří desítek skvělých plných her! Žánrové rozpětí sahá od více či méně jednoduchých logických hříček, přes klasické arkády, hopsačky a střílečky, až po nejrůznější simulátory. Ty nejlepší freewarovky si zaslouží vlastní odstavec níže, ale ani ostatní by neměly uniknout vaší pozornosti. Máte-li rádi akční hry z vlastního pohledu, nepřehlédněte hry Saharan Outpost a The Night. Kdo rád závodí, sáhne po vynikajících RC Spider Hunter, Hotcars či Moorhuhn Kart 2. Do žánru dobrodružných her pak spadají tituly Moorhuhn Der Schatz Des Pharaos a Moorhuhn Der Fluch Des Goldes, o kterých píšeme také v rubrice FreeHer. Hráči, kteří si libují v rozsáhlých hrách na hrdiny, sáhnou po výtečném Chup's Quest. Stále to není ani zdaleka vše, co nové přílohy Doupě nabízí. Neváhejte a vyzkoušejte si tři desítky těch nejlepších freewarových her!

Icy Tower 1.3
Přichází nová verze té nejgeniálnější hopsačky, jakou svět freewarových her zná. Harold the Homeboy se vrací na scénu, aby si i vás podmanil



svým věčně mimózním výrazem a vysokým modrým kulichem. Jednoduchost a hratelnost, to je, oč tu běží. Nechejte všeho a vyskákejte co nejvýš!

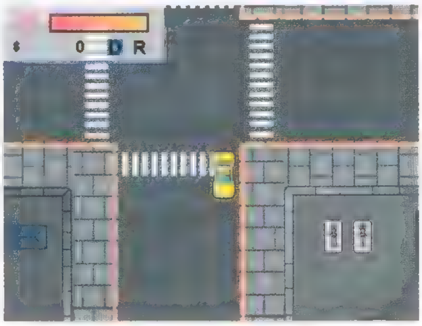
Turrican 2002
Pamětníci se slzou v oku vzpomínají na plošinkovou klasiku, která díky své obtížnosti stála mnoho hráčů spousty bezesných nocí a polámaných prstů. Projdete-li tímto peklem až do konce, můžete se klidně ve vší skromnosti považovat za skutečného hráče!

Sonic Jr.
Ježek Sonic je zpátky a má další problém. Zlý, tlustý a ošklivý Dr. Robotnik má v plánu zničit



svět a na vás je tento zběsilý plán překazit. Dokážete to? Nenechte nic náhodě a vydejte se ihned na cestu za spravedlností!

Taxi Dash
V tomto originálním simulátoru od Zane Interactive si můžete vyzkoušet, jaké to je stát se taxikářem. Vaším úkolem je rozvážet zákazníky po rozlehlém městě a samozřejmě za to inkasovat náležitou odměnu. Ale pozor na předražování, abyste nedopadli jako nechvalně proslulí pražští kolegové!



Doupě přináší:

Videorecenze

Náš sesterský online magazín Doupě se nedávno uvedl v takřka průkopnickém světle, když vydal první videorecenzi. Zhodnotil v ní povedenou slovensko--českou stealth akci Chameleon. Netrvalo dlouho a na svět přišla další vizuální kritika, tentokrát dlouho očekávané pecky Petera Molyneuxe – Black & White 2. Oba soubory v nejvyšší kvalitě vám samozřejmě přinášíme i na tomto DVD a budeme tak činit i nadále. Věříme, že pro vás videorecenze budou vítaným doplňkem ke klasickým papírovým článkům.



Další zajímavá dema:

Bombastické demoverze

Pestrá směsice demoverzí nabízí, podobně jako rubrika plných her, spoustu zajímavých titulů různých žánrů. Mezi největší pecky patří válečné akce Call of Duty 2 a Brothers in Arms: Earned in Blood. Přinášíme také dvě výrazně vylepšená dema. Jednak je jím fotbalový simulátor Pro Evolution Soccer 5 s mluveným anglickým komentářem, což rozhodně přidává na atmosféře každého zápasu. Druhým pánem na holení je originální realtime



strategie Darwinia. Příznivci žánru strategií najdou na DVD i další jména, ať už jde o multiplayerové demo Blitzkrieg 2 nebo hratelnou ukázku datadisku Warhammer 40k: Dawn of War – Winter Assault.

Call of Duty 2

Jedna z nejočekávanějších her letošního roku se konečně klube na svět. Demoverze druhého dílu nabízí jednu hratelnou misi „The End of the Beginning" odehrávající se v pouštním městě El Daba.

Serious Sam 2

Kdo by neznal „Vážného Sama". Pokračování ujeté 3D akce z Chorvatska, které vzdáleně připomíná rozpustilá dobrodružství Duke Nukema, je konečně tady. Vy si v demoverzi můžete vyzkoušet úroveň Seriousopolis Uptown, a to jak v singleplayerovém módu, tak až ve čtyřech lidech v multiplayeru.

Peter Jackson's King Kong

Když se na jednom projektu sejdou dva velikáni, jeden z oboru filmařského (Peter Jackson) a druhý z oboru herního (Michel Ancel), nemůže to dopadnout jinak než trhákem. Nyní máte možnost si jej vyzkoušet na vlastní kůži, a to ve dvou úchvatných misích!

Videa z očekávaných pecek

Sekci Videí tentokrát dominuje více než dvacetiminutový záznam z hraní chystané vánoční RPG pecky The Elder Scrolls IV: Oblivion. Mezi dalšími si nenechte ujít ukázky z Gears of War, LOTR: Battle for Middle-Earth 2, Prince of Persia 3: The Two Thrones či Splinter Cell 4.





Moorhuhn Kart 2	CD1
Moorhuhn Pinball	CD1
Non-stop Action Hero	CD1
Puzznic	CD1
RC Spider Hunter	CD1
Reel Gold	CD1
Saharan Outpost	CD1
Sonic Jr.	CD1
Taxi Dash	CD1
The Night	CD1
Triplane Fighters	CD1
Turrican 2002	CD1
Zippir	CD1
Zombie Massacre	CD1

Filmové trailery:

Harry Potter and The Goblet of Fire	CD3
Memoirs of a Geisha	CD3
Saw 2	CD3
World's Fastest Indian	CD3

Screenshoty:

Battlefield 2: Special Forces	CD3
FIFA Street 2	CD3
Hegemony: Philip of Macedon	CD3
Rise of Nations: Rise of Legends	CD3
Voodoo Nights	CD3

Wallpapery:

Warhammer 40k: Dawn of War	CD3

Servis:

Adobe Acrobat Reader 7.01 CZ	
Codec Pack All in 1 6.0.2.7	CD3
DirectX 9.0c	CD2
HyperSnap DX 5.6.05 CZ	
IrfanView 3.95	CD3
MicroDVD 1.2	CD3
Nero 6 Ultra Edition 6.6.0.3	
QuickTime Alternative v1.40	CD3
ScummVM emulátor 0.6.0 (win32)	
Total Commander 6.53	CD2

Bonusy:

ABCgames Cheater
WinCheater
Black & White 2 – videorecenze
Chameleon – videorecenze
Zakázaná reklama na ProEvo Soccer 5
Galaxie 18
LEGO Designer

Ovladače:

ATI Catalyst 5.5 Win2kXp
ATI Catalyst 5.5 WinXp 64bit
ATI Catalyst 5.8 Win2K/Xp
ATI Catalyst 5.8 Win2K/Xp - Control Center
ATI Catalyst 5.8 Win2K/Xp - Control Panel
ATI Catalyst 5.10 Win2K/Xp - Control Center
nForce v5.10 - WHQL Official
nForce4 6.56 64-bit Beta
nForce4 Standalone Drivers 6.39 W2K
nForce4 Standalone Drivers 6.39 WinXP
nVIDIA ForceWare Drivers Win2000/XP 71.89
nVIDIA ForceWare Drivers Win2000/XP 73.00 BETA
nVIDIA ForceWare Drivers Win2000/XP 77.72 WHQL 2000/XP
nVIDIA ForceWare Drivers Win2000/XP 77.72 WHQL 64bit
nVIDIA ForceWare Drivers Win2000/XP 77.72 WHQL 9x/Me
nVIDIA ForceWare Drivers Win2000/XP 78.01 WHQL 2000/XP
Sound Blaster Audigy 2
Sound Blaster Audigy 2 - beta
Sound Blaster Live! & Audigy 1 Driver 5.12.01.0286
VIA AC97 5.80c
VIA Hyperion 4in1 drivers 455vp1



Příští Doupě vychází 7. prosince

Poslední letošní Doupě vám kromě většího rozsahu přinese řadu vánočních speciálů a rad, jak vybrat dobrou hru pro sebe a své příbuzné, průvodcem nákupu hardware a další zajímavé články.

Nechcete se po Doupěti shán na stáncích? Máte poslední šanci získat Doupě na rok jen za 499 Kč! Bližší informace najdete uprostřed časopisu.

Téma čísla: Čeští vývojáři

V srdci Evropy vznikají hry, které dobyly svět. Představíme vám české vývojářské týmy a povíme vám, v čem tkví tajemství jejich úspěchu!



Ani o Vánocích si nevydechneme. Poslední měsíce letošního roku nabídnou mnohé hity – se všemi vás seznámíme v podrobných recenzích. Těšte se na NFS: Most Wanted, válečné Call of Duty 2 nebo hollywoodské The Movies.

Konzolová sekce příštího Doupěte bude přímo nabitá japonským uměním: vedle recenzí epických RPG Xenosága 2 a Baten Kaitos v něm najdete také preview Shadow of the Colossus, známého též pod názvem ICO 2.

... v prosincovém Doupěti

Hitparáda

Zvolte nejlepší hru Doupěte a získejte dvouleté předplatné Doupěte!

King Kong (A)
Recenzi hry najdete na straně 36
Hodnocení Doupěte: **8,8**

Age of Empires 3 (B)
Recenzi hry najdete na straně 44
Hodnocení Doupěte: **8,9**

Quake 4 (C)
Recenzi hry najdete na straně 40
Hodnocení Doupěte: **8,6**

Serious Sam 2 (D)
Recenzi hry najdete na straně 48
Hodnocení Doupěte: **8,1**

Hra Doupěte 10/05: Black & White 2

CELKOVÝ PODÍL HLASŮ PRO JEDNOTLIVÉ HRY:

A) Vietcong 2 – 33,3 %
B) Black & White 2 – 46,1 %
C) NHL 06 – 4,9 %
D) Fable – 3,0 %
E) Chameleon – 2,0 %
F) Metal Gear Ac!d – 1,9 %
G) Ridge Racer – 5,8 %

Dvouleté předplatné Doupěte získává: *Andrej Marcinka*



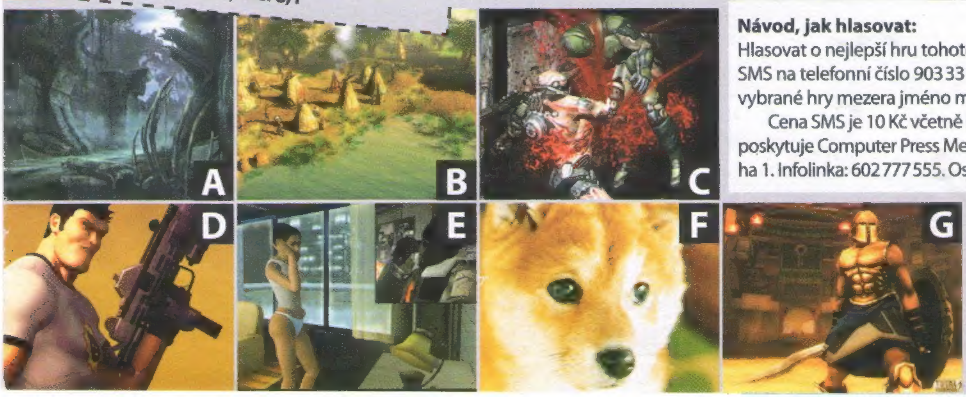
Tip Doupěte: Age of Empires 3

Dlouho nás lákala oslnivá grafika: hlavní síla Age of Empires 3 se ale skrývá v zákoutích kampaně, která výpravou i prezentací dotahuje veleúspěšný Warcraft 3. Dlouhé podzimní večery mají v říjnu i listopadu jednoznačného favorita.

Fahrenheit (E)
Recenzi hry najdete na straně 56
Hodnocení Doupěte: **8,8**

Nintendogs (F)
Recenzi hry najdete na straně 87
Hodnocení Doupěte: **9,1**

Spartan: Total Warrior (G)
Recenzi hry najdete na straně 90
Hodnocení Doupěte: **8,1**



Návod, jak hlasovat:
Hlasovat o nejlepší hru tohoto čísla Doupěte můžete jednoduše a pohodlně pomocí SMS na telefonní číslo 903 33 10 ve tvaru SOU mezera DO11 mezera písmeno vámi vybrané hry mezera jméno mezera příjmení. Příklad: SOU DO11 A Adam Novák.

Cena SMS je 10 Kč včetně DPH. Hlasování je poskytováno v rámci ČR. SMS službu poskytuje Computer Press Media, a. s. a technicky zajišťuje Airtoy, a. s., V Celnici 10, Praha 1. Infolinka: 602 777 555. Osobní údaje nebudou zneužity ani poskytnuty třetí osobě. Uzávěrka vašich hlasů je 17. listopadu 2005. Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny. Výherce předplatného a výsledky ankety vyhlásíme v příštím čísle.

DOUP

PLOCHÉ CENOU, OSTRÉ KVALITOU. HP.



HP L1706

6 990 Kč bez DPH 8 319 s DPH

Skvělý výkon za velmi přitažlivou pořizovací cenu.

- 17", 1280 x 1024, odezva <12 ms (rise + fall), jas 300 cd/m², kontrast 500:1, VGA vstup, obrazovka TN, možnost přidat integrované repro

Obj. č.: P9621D

V oblasti LCD monitorů vám nabízíme špičkovou technickou kvalitu, jedinečné parametry, optimální řešení přímo pro vás a 3letou záruku (s výměnou za funkční monitor do druhého pracovního dne). Navíc za ceny, které výrazně konkurují ostatním nabízeným LCD monitorům na trhu. A naše novinky to jen potvrzují.



HP L1906

8 980 Kč bez DPH 10 687 Kč s DPH

Velká obrazovka, vynikající odezva, příznivá cena.

- 19", 1280 x 1024, odezva <12 ms (rise + fall), jas 300 cd/m², kontrast 500:1
- VGA vstup, obrazovka TN, možnost přidat integrované repro

Obj. č.: P9602A



HP L1740

7 790 Kč bez DPH 9 271 Kč s DPH

Ideální monitor na multimédia, hry i do kanceláře. Výškově nastavitelný a otočný o 90 stupňů, s vynikající průměrnou odezvou pod 13 ms a DVI vstupem. Možno rozšířit o integrální reproduktory.

- 17", 1280 x 1024, odezva <13 ms, (rise + fall), jas 300 cd/m², kontrast 500:1, VGA a DVI vstup, 2x USB 2.0, obrazovka TN,

Obj. č.: PL766AA



HP L2035

17 690 Kč bez DPH 21 052 Kč s DPH

Profesionální monitor pro nejnáročnější uživatele ze všech oblastí s nejjemnějším rozlišením. Výškově nastavitelný a otočný o 90 stupňů, s vynikající odezvou 16 ms rovnoměrně v nejširším barevném spektru, opírající se o nejlepší LCD technologii obrazovky Super IPS, DVI vstupem, analogovými video vstupy a funkcí Picture in Picture.

- 20", 1600 x 1200, odezva <16 ms (rise + fall), jas 300 cd/m², kontrast 700:1, VGA, DVI, S-video vstupy, DVI kabel v ceně, obrazovka S-IPS

Obj. č.: P9614W



SMART ADVICE > SMART TECHNOLOGY > SMART SERVICES

VOLEJTE **261 108 108**
NAVŠTIVTE **www.hp.cz**
KONTAKTUJTE **partnery HP**

invent

* Nabídka platí do vyčerpání zásob, nejpozději však do 31. 11. 2005. Uvedené ceny jsou orientační a mohou se u jednotlivých prodejců lišit.

 Všechny HP LCD monitory mají 3letou záruku s odezvou/výměnou u zákazníka do druhého pracovního dne po nahlášení, mají možnost zamknutí pomocí zámku Kensington Lock, možnost montáže na zeď dle std. VESA a mají intergovaný napájecí zdroj.